LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUE... RESPAWNEA.

CON UN DVD DE REGALO 

AÑO 3 N° 16
ARG $22.90

THE WITCHER 3 WILD HUNT



ISSN: 1851-3387



GTA V | POKÉMON X & Y | ASSASSIN'S CREED IV | FIFA & PES | BEYOND | BATTLEFIELD 4
TIM SCHAFER EN ARGENTINA | OKAM STUDIO | LOS MEJORES JUEGOS | NADIA PALIK



GAMING MOUSE "ACTIVATED"





V3A



V5A



B071 PAD MOUSE



- Report rate : 1,000 Hz
  (4 niveles de ajuste)
- Tiempo de respuesta botones: 1ms
- Memoria interna: 160K
- Sistema de Ajuste de Mira
- Tecnología Holeless: para mayor precisión
- 8 botones
- Resolución: 200 Dpi a 3,200Dpi
  (5 niveles de ajuste)
- Proceso de Imagen: 368 mp / seg
- Aceleración: 30g
- Velocidad de lectura: 75 inches/seg



/gtcribbon

www.gtcribbon.com

[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. In Position!

SEGUINOS EN:
 /irrompibles  @irrompibles

MEMORIA DEL JUEGO III

16 números. Termina un año fantástico para la Argentina. En estos últimos meses pudimos ver cosas que jamás creímos posible cuando decidimos dedicarnos al periodismo de videojuegos. Por ejemplo el concierto de Final Fantasy o la visita de Tim Schafer, Raph Koster, Chris Taylor y otros gurús de la industria. ¡Esos tipos existían de verdad, y estuvieron aquí, en este sur! Vimos game jams, fuimos a decenas de eventos convocados por las grandes marcas, hubo charlas, clases, talleres, reuniones, viajamos, evangelizamos, fichineamos de todo, y en general vimos un crecimiento enorme en la comunidad gamer, que cada vez se parece más a aquello que soñamos alguna vez desde estas páginas. ¡Qué bueno es que estemos empujando todos juntos!

Y además del año, termina otra generación. En mi caso, que nací junto con las primeras máquinas de videojuegos, es como subir de nivel y ganar un logro imposible. Además de senil, me siento feliz por haber vivido en estos tiempos que son de lo más maravilloso que me tocó experimentar. Y estoy muy agradecido por tener a tanta gente hermosa a mi alrededor, que da lo mejor de sí y hace gala de un talento supremo. Es emocionante, micos. (Mis micos feos.) Gracias por colaborar, cada uno desde sus posibilidades, algunos escribiendo, otros comprando la revista, comunicándose, tirando ideas o entrando a nuestro sitio. Gracias a nuestros anunciantes, amigos y colegas. Y gracias al staff de [i], que aun con un millón de limitaciones logra todo esto que sigue a continuación y rockea como un Ozzy loco. Sólo nosotros sabemos lo que cuesta, ¿sí?

Quisiera decir mil cosas, quisiera hacer otras mil más. Pero nada lo resumiría mejor que un gran abrazo peludo y virtual a todos ustedes. Como cada fin de año, les deseo en nombre del staff irrompible y el mío propio una Feliz Navidad y un genial y poderoso 2014. ¡Arriba esas botellas de grog XD! Cuídense y no olviden jamás el objetivo del juego de la vida: ser felices.

Dan

Por Facundo Fernández Lleventon | Cufa



Okam Studio

Presente, pasado y futuro de uno de los estudios más importantes de la Argentina.



ENTRO CON CURIOSIDAD Y CONTEMPLO A MI ALREDEDOR, Mike Wazowski y Wall-E me observan desde una esquina con una mirada cómplice. Todo lo que imaginaba que podía llegar a encontrarme, está ahí, en una confortable oficina gamer que me recibe para charlar durante un rato. ¿Un rato? No va a alcanzar. ¡Mirta, cancelá todas mis citas, mejor que sea toda la tarde!

"Comenzamos a trabajar en Okam en 2010 con Lucas Gondolo y Max Mantegna, enfocados al diseño de producto", nos cuenta Martina Santoro, co-fundadora y CEO de Okam. "Siempre trabajamos con Codenix, que era la empresa de Juan Linietsky y Ariel Manzur, que durante diez años se dedicaron a consultoría en tecnología. Tomábamos los clientes juntos, ellos tomaban la parte de tecnología y nosotros hacíamos el diseño: arte y animación. Hará cosa de un año y medio, desde febrero del año pasado, empezamos a trabajar juntos como una unidad. Al formarse un estudio mucho más sólido, ya nos empezaron a ver de otra manera un montón de empresas, tanto nacionales como extranjeras, publishers y desarrolladores de tecnología. Así, logramos tener la licencia de desarrollo para PlayStation 3, Vita, Nintendo y también estamos desarrollando para dispositivos móviles".

Conformado como un estudio más grande, actualmente en Okam son doce personas que trabajan a la par en una misma oficina, decorada con todo tipo de adornos que provocarían la envidia de más de un mico. "Además, contamos con un equipo de artistas y animadores que se suman a trabajar por proyecto. También laburamos un montón con Christian Perucchi de Forging Sounds, es un músico genial que hace música para juegos, trabajamos siempre con él."

"Nosotros crecimos muy rápido –reconoce Martina cuando le preguntamos por sus últimos proyectos–, pasamos de hacer mini juegos y servicios, a poder encarar desarrollos de mayor tamaño. Apostamos por esto, lo hicimos a riesgo y pudimos empezar a trabajar con proyectos más grandes".

Esperando a Godot

"Toda la experiencia que Juan y Ariel adquirieron en desarrollo de juegos en los últimos diez años, la fueron plasmando en las herramientas que hoy conforman Godot", nos cuenta Martina. Godot es el motor multiplataforma propietario de Okam, con el cual desarrollan cada proyecto.

"Tenés una herramienta muy visual que te permite agarrar arte, programación, modelos 3D, animaciones, ponerlos todos juntos y hacer un juego", explica Juan, uno de sus creadores. "Lo que tiene el motor es que podés integrar mejor la programación a todo lo demás, es un poco más organizado".

"Tiene, como principal diferencia en relación a programar desde cero un juego, una interfaz gráfica que te permite ver representado en pantalla ciertos procesos que muchas veces no tienen una forma fácil de resolverse sin conocimiento de programación", nos cuenta Max, Game Designer de Okam. "Imaginate que vos sos un artista y querés integrar una pieza, una animación, una ilustración, un modelo 3D o lo que sea dentro de un juego. Si estás trabajando con un juego que se programa desde cero y sin el uso de un motor, el problema que tenés es que, como artista, vas a tener que ir a





un programador y pedirle que lo integre y va a haber todo un proceso oscuro en donde no podés participar o no entendés, y esa persona va a terminar integrando eso que vos acabás de hacer. Con un motor con interfaz gráfica, podés conectarte de forma simple con procesos a nivel sistema que existen dentro del juego y decir: 'bueno, yo quiero agarrar a este personaje y ponerlo dentro de la librería de sprites en esta escena', y lo podés hacer directamente vos. Incluso muchos comportamientos lógicos que requerirían programación, se pueden hacer a través de herramientas, sin programar una línea".

¿Pero cuánto tiempo les llevó hacer un motor así? "Y, esta versión tiene cinco años, pero llevamos más de diez haciendo tecnología. Empezamos con el motor de Regnum Online, que es un juego de NGD Studios, seguimos con otros proyectos y bueno, esta es la versión actual del motor", concluye Juan.

Nos confiesan, además, que el objetivo para un futuro cercano es liberarlo a la comunidad convirtiéndolo en una herramienta open source, para que cualquiera lo pueda descargar y usar. Será cuestión de esperar nomás.

Entre películas, comics y el país del sol naciente

Entre los últimos y más importantes proyectos realizados por Okam, se encuentra Metegol: Pura Garra, el único juego de la película de Campanella desarrollado por un estudio argentino. Este fichín para smarthphones y tablets lo están lanzando por región a medida que la película se va distribuyendo a lo largo del mundo.

"A nosotros nos invitó el equipo de CMD a sumarnos al proyecto el año pasado, en el verano", nos cuenta Martina. "Fue un trabajo fuerte entre el equipo de CMD y los chicos de Metegol para que quedara lo más fiel al producto original, porque por temas de rendimiento en un teléfono había un montón de cosas de arte que había que pensarlas manteniendo la calidad, pero también para que lo banque la memoria. Fue una experiencia muy buena de la que aprendimos mucho. Más tarde, Fer (Fernando Calabró, Technical Artist en Okam) hizo todo el trabajo de los polígonos. Imaginate las imágenes, que eran súper complejas, hermosas... hubo que empezar a quitarles todo ese detalle para que entre en un teléfono. Después tuvo que hacer todas las animaciones del juego, capturando también la esencia de cada jugador para que se reflejara en el juego".

Pero así como participaron para una película, ahora también están involucrados en un juego para un comic: Las Interactivas Aventuras de Dog Mendonça & Pizza Boy. "Nosotros estamos trabajando con esta licencia, que es un comic que publicó Dark Horse en EE.UU. y Reino Unido, y Tinta da China en Portugal. Son tres volúmenes (el tercero sale en unos días) y nosotros lo que hicimos es una aventura gráfica que cuenta lo que pasó entre el volumen uno y dos de los libros".

Dog Mendonça, como bien delata el título, es un comic escrito por el portugués Filipe Melo e ilustrado por los argentinos Juan Cavia y Santiago Villa, siendo este último también el director de arte de Okam. "Nosotros somos amigos de Juan y de Santi hace mil años y cuando surgió la posibilidad, dijimos:

'bueno, qué tipo de juego vamos a hacer que sea afín a esta audiencia', porque de pronto la gente que lee estos comics no son los mismos que leen los de Marvel y DC, los que leen Dark Horse son otro perfil. Además, otra de las cosas lindas que tiene el comic es que está basado en las viejas aventuras del Monkey Island, Day of the Tentacle, Indiana Jones, y captura el tipo de humor y de personajes, el arte en los escenarios es espectacular y te hace acordar al Monkey 3".

Todavía en temprana etapa de desarrollo, el objetivo de esta aventura gráfica es hacerla multiplataforma, lanzándola para Steam, PlayStation y tablets. "Tenemos un proto jugable de dos horas que ya se puede jugar en PC/Mac/Linux, PS3, iOS y Android. Hoy en día estamos buscando partners para terminarlo, pero no descartamos animarnos a un Kickstarter, la experiencia de Agustín Cordes (creador de Asylum) fue un gran éxito y creo que, aunque consiste en mucho trabajo, puede ser muy divertido".

Si hay algo que evidencia lo mucho que creció Okam este último tiempo, es el nuevo proyecto que están realizando con el mismísimo Square Enix: Carnaval, un juego de rol de cartas coleccionables para smartphones, que será lanzado el año que viene.



"Metegol es una licencia, Dog Mendonça es una licencia –nos sigue explicando Martina–, pero con Square fue la primera vez en donde nos dijeron: 'bueno, universo, personajes, historia, lo que quieran, lo hacen ustedes.' Así que fue una oportunidad imposible de dejar pasar".

Algo que nos intrigó saber fue cómo llegaron a tener semejante oportunidad. "Square estuvo visitando empresas desde el año pasado. Visitaron decenas de empresas de Colombia, Brasil, Argentina y Chile, y casi sin dormir porque venían de recorrer toda Latinoamérica. Entiendo que debe haber sido una elección difícil, pero logramos quedar entre los cinco primeros proyectos con los que empezaron a trabajar.

"El feedback que viene de Japón es espectacular, no sabés todo lo que estamos aprendiendo. Es fabuloso en todos los aspectos, no sólo en el desarrollo mismo, sino también con la monetización, hasta marketing, no sé cuántos estudios latinoamericanos hicieron su propio juego para lanzarlo pensando en el mismo mercado latinoamericano. Así que en eso estamos aprendiendo un montón, la verdad que es toda una experiencia. Para nosotros es como un sueño hecho realidad poder trabajar con Square Enix."

Y como si todo esto fuera poco, los muchachos de Okam están desarrollando, además, un prototipo de un fichín de puzzles llamado Jetpaca, a la vez que se encuentran trabajando con las empresas extranjeras Thumbstar y la reconocida Daedalic.

Con un pasado tan significativo y un presente tan activo, el futuro para Okam parece más que prometedor. Un gran punto a favor para la industria nacional, que está demostrando un crecimiento cada vez mayor. Pueden conocer más sobre el estudio en okamstudio.com [i]



Toda gran aventura comienza con un pequeño paso...

ZupCat es el otro de los dos estudios locales que trabaja en conjunto con Square Enix Latinoamérica en la creación de juegos originales que serán publicados para la región y el mundo. Pronto tendremos más noticias de este proyecto. Mientras, pueden visitar zupcat.com



Por Ignacio J. Salizzi | Nakio PS3

Exposición de Videojuegos Argentina 2013

EVA para los amigos

COMO TODOS LOS AÑOS, la comunidad gamer argentina se dio cita durante dos jornadas completas, viernes 1 y sábado 2 de noviembre, en el Espacio INCAA 0KM. Esta vez el formato de EVA cambió a un ciclo de conferencias y workshops dirigidos a todos los profesionales, estudiantes y entusiastas de los videojuegos del país.

EVA 2013
EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA

Organizada por Miguel Martín, Productor Ejecutivo de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina, Martín Cao, CEO de Red Katana y la Comisión Directiva de ADVA, la EVA 2013 contó con la sala principal del renovado Cine Gaumont como centro de atracción. Durante dos días se sucedieron charlas y conferencias de las principales productoras de desarrollo del país, referentes de la industria nacional y speakers internacionales que vinieron a contarnos su experiencia y visión.

En paralelo a las charlas, en el segundo piso se llevó a cabo la muestra de videojuegos indie en los cuales pudimos ver los nuevos talentos que asoman, así como participar de los talleres a cargo de referentes de la industria local. También hubo tiempo para sorteos: licencias de Unity, celulares Samsung (main sponsor del evento) y becas de Image Campus, entre otros tantos premios.

Dentro de las conferencias tuvimos la oportunidad de presenciar la de Diego Ruíz, socio fundador de Dedalord Games, quien disertó acerca del futuro del modelo freemium explicando la trascendencia de este en los negocios dentro del mundo de los videojuegos y la importancia de pensar un esquema de monetización antes de desarrollar un proyecto a partir del éxito de Running Fred y Skiing Fred.





Raph Koster, uno de los invitados internacionales –autor del célebre "A Theory of Fun for Game Design"–, habló acerca de su experiencia como game designer en proyectos como Ultima Online, uno de los primeros MMORPG, y los desafíos que se afrontaron en Star Wars Galaxies. A partir de los mismos explicó cómo el diseño de un videojuego debe ser pensando a partir de todos sus componentes, cómo los mismos funcionan como sistemas y los distintos riesgos que puede haber en una producción.

Los uruguayos de Ironhide Game Studio, Alvaro Azofra y Pablo Realini, comentaron la forma de reinventar un género y volver a hacerlo a partir del caso de éxito de su juego Kingdom Rush y la secuela, Kingdom Rush Frontiers.

La gente de Unity –uno de los engines más utilizados en el mundo– también tuvo espacio en el evento. En esta oportunidad Carl Callewaert presentó la versión 4.3 del motor gráfico, que cada vez tiene más adeptos en el país. La buena nueva son los features que incorpora facilitando el desarrollo de juegos 2D sin necesidad de modificar la vista de cámara.

Igor Inocima y Manuel Camili, representantes de Square Enix Latinoamérica, nos mostraron cuáles avances se han ido realizando en la región junto con los estudios ZupCat y Okam a partir de la premisa de desarrollar un videojuego íntegramente en la región (ver pág. 4).

Daniel Benmergui habló acerca de significado, sentido, historias y juegos; es decir, de cómo la historia y el gameplay pueden convivir dentro de un videojuego y de qué modo condiciona un recurso al otro. Ejemplificando con Braid y la película Lost Highway (1997) de David Lynch, hizo referencia al recurso de lo inesperado en el relato.

Dentro de los disertantes también se presentaron Mike Foster de Sony para hablar sobre los programas de incubación de desarrolladores de PlayStation en América latina, y Chris Taylor (Total Annihilation, Dungeon Siege, Supreme Commander), fundador y director creativo de Gas Powered Games.

El cierre del evento fue con los ganadores del concurso CODEAR y un showcase en el cual pudimos ver en qué andan las productoras locales como Red Katana, Killabunnies, Senscape y Sismo Games, entre otras tantas.

La EVA 2013 estuvo llena de sorpresas y demostró que la industria local de los videojuegos sigue creciendo en todos los aspectos y áreas. Desde aquí felicitamos a todos los involucrados y esperamos que el año que viene se sume aún más participantes. [i]



Lo Mejor de la 7ma. Generación

El círculo de la vida gamer

Por Tomás García y Staff

PS4 Y XBOX ONE ESTÁN INVADIENDO EL PLANETA en estos días, la mayor fuerza de ataque de la nueva generación de consolas. Ya andaba por ahí la Wii U, la PS Vita, pero con la llegada de Sony y Microsoft arranca en la práctica la nueva guerra de consolas. Noviembre y diciembre marcan un antes y un después en la historia gamer. "War... War never changes", diría ya saben quién.





Más de un lustro de consolas, fichines y alegría llegaron a su fin. La séptima generación comienza a retroceder hacia la historia, dejando muchas emociones, algunas quejas, algunos cambios de paradigma. Dejando huellas en todos nosotros. Una generación en la que vimos algunos de los títulos más sofisticados que en este humilde informe intentamos recordar a modo de homenaje, a modo de pensamiento. Sabemos –sepan, queridos micos feos– que una lista de estas es algo tan subjetivo como torpe, pero no inútil. Sirve para hacer memoria, para dibujarnos una sonrisa por esos buenos momentos que nos dieron los juegos que tanto amamos. Sirve, también, para ver el futuro.

Discutimos, tiramos listas. Decenas de juegos, centenares de juegos. No nos pusimos del todo de acuerdo. ¿Son estos los mejores, los más significativos tal vez? ¿Y los indies? ¿O los juegos de DS, que en definitiva gana por lejos en cantidad de consolas vendidas y juegos innovadores? Esta lista es, siempre, injusta.

Assassin's Creed II (2009)

Cabeza gacha, caperuza cual halo misterioso, dos cuchillas aguardando a su presa; la imagen del asesino es un ícono de esta generación y también suma que los juegos sean bastante buenos. Es fácil desestimar el primero por su mecánica monótona y falta de ambición, pero fue uno de los primeros juegos que nos mostró lo que estas consolas eran capaces de hacer y de ahí en más se fue para arriba.

Hay cosas terribles en la periodicidad anual de una serie. No debería existir, mucho menos funcionar, pero desde 2009 tenemos uno de estos fichines al año y todos de una calidad magnífica. [N. de Ed.: En verdad, se trata de Ubisoft aprovechando cada recurso disponible en juegos anteriores como una manera de optimizar las ganancias.]

Tal vez las diferencias entre cada juego no fueron de lo más relevantes hasta la tercera entrega, pero a fuerza de la consolidación de buenas mecánicas, una historia atrapante digna de la mente de J.J. Abrams y la extensa historia de vida de uno de los protagonistas más memorables de esta generación –Ezio Auditore–, la serie se ganó un lugar en nuestro corazón. El segundo capítulo nos mostró el verdadero potencial de la serie, cimentando las mecánicas y trama que aún hoy seguimos disfrutando en un universo que, a futuro, puede ir a cualquier parte.

Batman: Arkham Asylum (2009)

Nunca se había podido hacer una interpretación del caballero oscuro que estuviera a la altura de su nobleza, que supiera capturar su capacidad para llenar de terror el corazón de los hombres mientras combatía excéntricos supervillanos, pero Rocksteady lo hizo realidad. Nos dio esa experiencia que tanto ansiábamos, peleando a puño limpio con la fiereza y agilidad del murciélago, usando su arsenal de batichiches y permitiéndonos sumergirnos en la oscuridad para acechar a nuestra presa desde las alturas, deshaciéndonos de esas ratas malolientes una por una.

Y estos aciertos no sólo fueron mecánicos sino también estéticos. La presencia de Batman, su andar y los diabólicamente bufonescos movimientos de Joker, todo fue llevado a la pantalla de una manera magnífica, dándole vida a personajes icónicos que nunca habían sido tan bien representados en los fichines.

GENERACIÓN INDIE

En plena lectura más de uno se debe haber estado preguntando dónde están los Braid, Bastion, Journey, FTL: Faster Than Light, Hotline Miami, FEZ, Super Meat Boy, Rogue Legacy, Gone Home o LIMBO. Pero la respuesta está ahí mismo, podríamos haber hecho toda una lista aparte, solo con juegos independientes. La séptima generación marcó un antes y un después para el tipo de desarrollo que no depende de un contrato firmado con fría tinta sino del cálido amor que vive en el fondo del corazón, productor de una infancia feliz junto al fulgor de una tele de tubo o un monitor CRT. Le abrió la puerta a miles de desarrolladores que no podían ser atados por las reglas de las grandes corporaciones y hoy la industria es mucho más rica gracias a ellos.

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)



Con Skyrim, Bethesda nos dio algo que nos debía, tecnología a la altura de su imaginación. Desde las costas de Vvardenfell en Morrowind hasta las puertas infernales de Oblivion, la imaginación de sus creadores siempre fue limitada solo por lo que su motor gráfico podía hacer. Pero con la lavada de cara que le hicieron para Skyrim, pudieron llevar su visión aún más allá y hacernos sentir en nuestra propia piel los helados copos de nieve que caen sobre la provincia norteña de Tamriel.

Manteniendo la misma calidad de quests y lore, y puliendo aún más el combate y nuestra conexión a ese mundo que juego tras juego visitamos más que de buena gana, Skyrim nos obsequió con una experiencia fuera de este mundo de la que Tiber Septim estaría orgulloso.

Grand Theft Auto V (2013)



Sabíamos que esta lista solo podía tener un juego de Rockstar y fue una batalla encarnizada entre Red Dead Redemption y la quinta versión de su simulador criminal. Si la perfección existiera, estos dos fichines la rozarían con más que las uñas, pero a fin de cuentas nos terminamos decidiendo por el más ambicioso de todos. El que cambió la norma y puso tres protagonistas en vez de uno, el que te deja jugar al tenis, golf, dardos y hacer yoga en la cima de una montaña, cuando la idea central se basa más que nada en planear y ejecutar nuestros propios robos. Y uno de los pocos que podríamos decir supo solucionar la disonancia ludonarrativa sin forzarlo, ofreciendo un amplio rango de personajes que representan cada perfil de juego. ¡Diseño inteligente! Y con puntaje perfecto según nuestro mico feo Moki (ver pág. 42).

Mass Effect 2 (2010)



Han habido muchas grandes aventuras en esta generación, pero pocas estuvieron a la altura de la misión suicida encabezada por el Comandante Shepard y su grupo de renegados. En pocas ocasiones en esta generación hubo semejante unión de historia, personajes y acción de tal nivel épico como el segundo capítulo de la saga Mass Effect. Y esto lo lograron construyendo la historia alrededor de los personajes. La trama trataba justamente con conseguir a los seres más peligrosos de la Galaxia, diseñando excelentes quests que giraban alrededor de cada una de sus personalidades individuales y detallándolas con un nivel de profundidad que pocos juegos se han animado hasta el día de hoy. Esto generó una conexión real con cada uno de los personajes y una verdadera sensación de peligro al saber que cualquiera podía desaparecer para siempre en la misión final.

DEL VAPOR A NUESTRO HOGAR

Una sola palabra: Steam. Aunque se originó en 2003, en los últimos años vio un crecimiento enorme, al punto que para el cierre de 2011 tuvo un crecimiento del 100% año tras año, enviando cerca de 780 Petabytes a millones de hogares alrededor del mundo en tan solo 365 días. Con sus ventas, excelente calidad de servicio y ofertas simplemente desquiciadas, ayudaron a quebrar uno de los mitos más grandes de esta generación: "La muerte de la PC".

Portal 2 (2011)

¿Por qué el segundo y no el original, el que lo empezó todo? Porque con esta secuela Valve logró lo imposible, mejorar lo inmejorable. Y ambos juegos son tan distintos en lo que intentan hacer, que aunque lleven el mismo nombre son incomparables. El primero fue un experimento que salió demasiado bien, pero el segundo fue una apuesta, algo similar a que un rayo pegue dos veces en el mismo lugar y contra todo lo científicamente posible, así fue.

Mantuvieron y mejoraron las mecánicas que ya conocíamos, lograron la misma calidad de puzzles y expandieron aún más la personalidad de GLaDOS sin que perdiera ese halo de misterio que nos provocó tantas preguntas sin respuestas. Al mismo tiempo, hicieron el más grande paralelismo opuesto de la historia de los fichines, al agregar un personaje como Weathley y aumentaron la apuesta dándole todo el poder, y reduciendo a la magnánima GLaDOS a una simple papa eléctrica. Chapeau, Valve!





Uncharted 3: Drake's Deception (2011)

A excepción del primero, cuya calidad es cuanto menos cuestionable, los dos Uncharted que restan fueron de una calidad magnífica y casi que no se sacan diferencia en cuanto a calidad. Pero si tenemos en cuenta que Uncharted es el mejor juego de Indiana Jones que llegó a nuestro medio, entonces el tercero saca un pelo de diferencia por contar su historia con semejante maestría. No solo nos entregó una épica aventura repleta de acción, drama, romanticismo y comedia, sino que nos permitió ver un vistazo al origen de Nathan Drake y la historia de cómo conoció a su eterno aliado, Sullivan. Gráficos increíbles en una PS3. El mejor cierre posible, a las piñas. Épico por donde se lo mire.



The Walking Dead (2012)

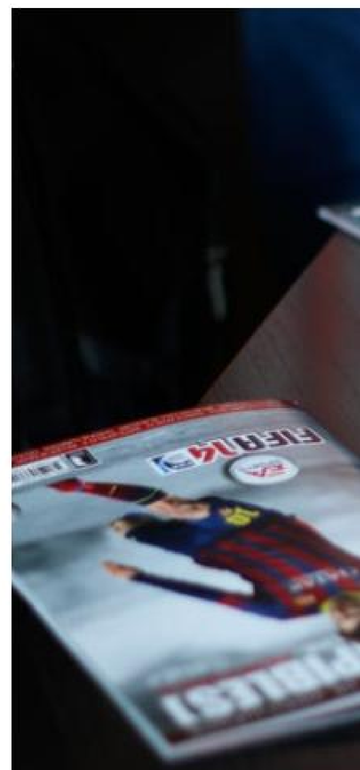
Basándose en un desgarrador material fuente, Telltale construyó una aventura bastante tradicional en cuanto a mecánicas, pero subió la vara en lo que respecta a narración en videojuegos y la conexión emocional que podemos llegar a tener con los personajes. Más que preocuparse por la variedad de muertes que puede sufrir un zombie, como la mayoría de los juegos, se concentraron en el contexto social de la epidemia y cómo las decisiones del jugador afectan la relación con cada uno de los sobrevivientes. Esto nos llevó a experimentar una historia personal que movió a más de uno hasta las lágrimas. Todo, envuelto en el modelo episódico que Telltale viene pregonando hace años y finalmente tuvo su opus magnum.



The Witcher 2: Assassins of Kings (2011)

Esta, más que ninguna otra, fue la generación de las decisiones morales. A través de nuestro comando, millones de vidas perecieron, imperios cayeron y ciudades cambiaron su fisonomía por completo. Pero nadie logró llevar a la pantalla este elemento tan bien como CD Projekt en su magnífico RPG. En una generación donde el rojo y el azul marcaron nuestro estado de Rebelde o Paragón, los polacos patearon el tablero y se negaron rotundamente a calificar nuestras decisiones y desdibujaron aún más las líneas morales al presentarnos un mundo sádico y despiadado, con personajes que sólo buscaban su propio beneficio en un mundo que pasaba conflictos políticos, sociales y bélicos, que nos obligaba a mantener las orejas paradas en todo momento. [i]







Tim Schafer en Buenos Aires

O la parábola de Tim

Un fan se adentra en una tarde de aventuras, en pos de lograr saltar dentro de la mente de uno de los más significativos diseñadores de videojuegos de todos los tiempos.

Caminando desde Balbín y General Paz, bordeando el Parque Sarmiento, para llegar a Tecnópolis, todo por Tim Schafer. Hace veinte minutos, yo estaba en una imprenta, imprimiendo la entrada al evento y un poster de Broken Age. Hace media hora, estaba en un supermercado, comprando un marcador indeleble. Estoy llegando tarde a la charla de Lee Petty (director de arte de Broken Age, creador de Stacking). Voy caminando a paso acelerado, no es la primera vez que hago este recorrido y noto que hicieron un sendero de cemento, una buena alternativa al camino de tierra. El cielo está nublado y empieza a gotear, yo todavía estoy a mitad de camino. En mi reproductor voy escuchando una entrevista a Davey Wreden, el creador de The Stanley Parable, mi nuevo amor videojueguístico. Estoy cruzando General Paz por uno de los puentes peatonales elevados, bajo la lluvia, escuchando a Davey Wreden, llegando tarde a la charla de Lee Petty, yendo a ver a Tim Schafer.

Ya del otro lado de General Paz, estoy a metros de Tecnópolis, tan cerca pero tan lejos. Llegar a Tecnópolis y llegar a su entrada, son dos cosas diferentes. Tuve que caminar una cuadra y media más de distancia, para poder entrar al predio. Llegué, estoy tan cerca pero tan lejos. Estaba en Tecnópolis, pero el auditorio en el cual las charlas tomaban lugar, se encontraba a más de medio kilómetro de distancia. Medio kilómetro de caminata bajo la lluvia. Ya no era una llovizna, un goteo, era lluvia. Camino la distancia, chocho y contento, camino bajo la lluvia por Tim Schafer, eso es amor. Como no amar a ese hombre que me ha dado tantas alegrías en forma de juegos, historias y personajes entrañables.

Finalmente llego al auditorio, el cual está muy bueno por cierto, es una cúpula, una mezcla de carpa futurista y estructura moderna. Había una paloma revoloteando por dentro, cerca del techo. En el escenario, un poco a lo lejos, estaba Lee Petty, quien más de una vez estuvo en mi tele, cada vez que veo uno de los episodios de Double Fine Adventure (el documental de la creación de Broken Age, para los que somos backers). Cuando llego, la charla había terminado y empezaba el Q&A. Una vez terminado, algunos asientos se liberaron temporalmente y procedí a sentarme lo más cerca posible del escenario. Cinco minutos después lo vi a él, con mis propios ojos y fue muy bizarro, como ver a un famoso, ¡pero mejor! Era el hombre que me hizo reír a carcajadas con las Double Fine Action News (los posts del sitio), más que con sus juegos (se los recomiendo, busquen los primeros posteos y lean cronológicamente, no tiene desperdicio, después me lo pueden agradecer). Tim Schafer, mi diseñador de videojuegos favorito, estaba ahí, a metros de distancia.

Por Santiago Méndez @twinysam





He leído, escuchado y visto muchas entrevistas y charlas de Tim Schafer, sin embargo la charla me resultó maravillosa, atrapante, sorpresiva, sincera. Me encanta la hermosa honestidad con la que cuenta que tener una compañía que está cuatro o cinco años haciendo un juego, al que con el tiempo le va bien, pero no terriblemente bien, apenas si hacen la plata suficiente como para sobrevivir (momento en el cual usó la metáfora de la liana, y citó la idea que nuestro Zripwud le dio en su entrevista exclusiva para [IRROMPIBLES], de donde provienen las fotos que ilustran esta nota). Lidiar con ese problema fue lo que llevó al plan actual de producción de Double Fine.

Habló de los juegos de su infancia, sus comienzos en LucasArts (LucasFilm Games en ese entonces), las curiosas y muy variadas influencias que tuvo en cada uno de sus juegos. Casi no menciono que fue muy gracioso todo el tiempo, porque es de esperarse (admitió que el secreto de Monkey Island es que Guybrush es en verdad mujer).

En el momento de las preguntas del público, pude observar con más detalle, a la audiencia. Sospecho que la mayoría eran parte de la comunidad de desarrolladores de Argentina (quienes asistieron seguramente a gran parte del resto del evento), pero me imagino que la convocatoria acercó a una importante cantidad de fans puros de Schafer. En el Q&A hubo de todo, preguntas específicas sobre diseño de videojuegos, gente que simplemente le citó frases de alguno de los juegos ("You fight like a cow!", o la épica introducción a Day of The Tentacle, con efectos de sonido, música y todo). La más bizarra de todos, una madre orgullosa cuyo hijo sería un "futuro gran diseñador de videojuegos", le chorreaba cholulismo a esta señora. Y a su hijo, donde quiera que esté, le debe chorrear vergüenza.

Luego de la charla, Tim aprovechó para sacarse una foto con el genio que fue disfrazado de Manny Calavera y los fans aprovechamos para abalanzarnos sobre él para darle nuestro amor y que él nos dé un recuerdo. Me sorprendió para bien la cantidad de fans, mucha gente con juegos originales de LucasArts, con originales de Double Fine, algunos backers de Broken Age, incluso alguien que tenía el libro Rogue Leaders (sobre la historia de LucasArts).

Fue una hermosa reunión de adeptos, rodeando a nuestro ídolo. A mí me firmó el poster de Broken Age sobre mis espaldas (y también Lee Petty), tras lo cual emprendí el rumbo de regreso. Ya había oscurecido, pero no llovía. En el camino iba con una sonrisa de idiota que no me podía borrar nadie, recordaba que hace dos años me contestó un mail en el que le preguntaba por un libro que leyó alrededor de la época en que salió Psychonauts (tuve ganas de leerlo por años, pero no sabía el título). Con las pocas pistas que tenía le fue suficiente para decirme que probablemente fue The Wind-Up Bird Chronicles de Haruki Murakami. Lo empecé a leer semanas después y fue la mejor novela que leí ese año, indudablemente. Tim Schafer, ¿qué puedo decir?, te debo tanto. [i]



Una noche para matar al murciélago

Una linda charla con piezas claves de Batman: Arkham Origins

Por @SebasTabany
y @PabloPlanovsky

EN NEW YORK COMIC CON 2013 tuvimos la posibilidad de charlar con el director creativo de Batman: Arkham Origins, Eric Holmes; Roger Craig Smith, la nueva voz de Bruce Wayne; y Troy Baker, quien no sólo es el nuevo Joker, sino también Joel en The Last of Us y Booker DeWitt en BioShock Infinite. Esto es lo que nos contaron.

[i]: Roger, ¿cómo es la presión por tomar el puesto de Kevin Conroy?

Bueno, yo no estoy tomando su lugar. La presión no viene por imitar su performance, sino por tomar un rol tan icónico y el honor que conlleva. Para mí, el mejor elogio que pude leer en Internet es que parece la voz de un joven Kevin Conroy.

[i]: Para Eric Holmes: ¿cuál dirías que es la adición más remarcable en este juego que no estuvo en los anteriores?

Creo que lo que más me entusiasma es esperar las reacciones por la historia. Los otros juegos no se trataban de añadidos sino de Batman y el mundo con sus personajes y los eventos que tienen lugar y te emocionan al jugar. A nosotros nos entusiasma tratar de contar una historia de ese calibre.

[i]: Troy, ¿cómo fue tu experiencia en Arkham Origins?

Tengo un niño de 12 años en mi interior que se muere de emoción. Solía ver la serie animada de Batman en casa cada vez que salía al aire. No recuerdo qué episodio era, pero una vez estaba escuchando la música de la intro y quise ver los créditos finales. Leí: Kevin Conroy, ese era Batman; y Mark Hamill, el Joker. Ese era Luke Skywalker, ¡no puede ser Mark Hamill! Estoy por las nubes por haberlo hecho.

[i]: ¿Cuál fue tu interpretación de The Joker?

Este es uno de los personajes más intrigantes y complejos de cualquier medio visual. Jack Nicholson con la primera película de Batman de Tim Burton fue sorprendente. Antes de él fue César Romero. Después vino Mark Hamill que lo interpretó durante 25 años. Heath Ledger. John DiMaggio. Kevin Michael Richardson. Y... ¿Troy Baker? ¿Qué voy a hacer que sea innovador? Nunca pensé en eso, Dios mío. Sólo traté de honrar el legado del personaje.

[i]: ¿Cuál es tu mayor fuente de inspiración para el personaje?

TB: The Killing Joke (1988, DC Comics). Cuando me enteré hace años que iban a adaptar Arkham Asylum: A Serious House On Serious Earth (1989, DC Comics), me pregunté cómo lo iban a hacer. Es una de las historias más oscuras y retorcidas: Batman mirándose en un espejo roto para evitar enloquecer. ¿Y van a hacer un juego sobre eso?

[i] ¿Cómo es ir de una superproducción a otra?

TB: Te sentís en lo más alto pero también esperas el momento en el que podés llegar a caer. Mirá, lo que hago hace ruido entre los desarrolladores de juegos. Y eso tiene que ver con que creo de verdad en este medio. No lo veo como un escalón para estar en otro medio como el cine o la TV. Amo este espacio y muero por estar en los juegos. Creo que es el medio más innovador que tenemos ahora porque permite contar historias y vivir experiencias. Y creo que a los desarrolladores les entusiasma eso y quieren asociarse conmigo. BioShock y The Last of Us son candidatos para Game of the Year. Veremos qué opina la gente cuando este juego salga a la venta. [i]

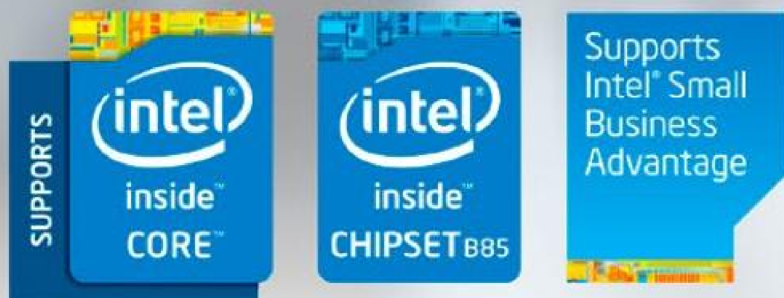
GIGABYTE™

Líder Mundial en Innovación de Motherboard

DISFRUTA TU NEGOCIO

NOSOTROS CUIDAMOS TU INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA

Nuevas motherboards B85 Ultra Durable 4 Plus con Small Business Advantage de Intel






Ultra Fresco


Ultra Seguro


Ultra Rendimiento





B85-HD3



B85M-D3H

LA MÁS HERMOSA

Nadia Palik

DE LOS EVENTOS

TEXTOS: Durgan A. Nallar | Dan

Julián Orengo







EN MONTONES DE EVENTOS GAMER, Nadia se destaca por su belleza y simpatía. Es una figura ya común en casi todos los encuentros de videojuegos y e-Sports que se realizan en Buenos Aires. Solemos verla en Tecnofields, los World Cyber Games y en la mayoría de los showcases de juegos, siempre como promotora para GIGABYTE. Alguna vez andaba cosplayada como Cami de Street Fighter, otra vez como guerrera del futuro, siempre deslumbrante.

Como ustedes saben, pequeños, esta sección tiene como propósito dar espacio a las chicas que de una forma u otra están relacionadas con nuestra cultura gamer. Así, por acá pasaron jugadoras profesionales, gamers en general, cosplayers y periodistas de medios gráficos y radiales. Nunca habíamos entrevistado a una promotora, pero en definitiva ellas también son parte del juego. Se las ve desparramando alegría, pero no sabe nada de quiénes son ni qué piensan. Eso no está bueno. Por eso decidí entrevistar a alguna de estas chicas que dan color y picor a nuestros eventos. Agradecemos a Nadia que accedió a aparecer en estas páginas.

¿Dónde naciste, cuándo?

Nací en Buenos Aires, Quilmes, un 12 de septiembre, junto a mi hermano mellizo.

A principios de año te recibiste de Licenciada en Psicología. ¿Por qué estudiaste la carrera?

Estudie psicología porque desde chica me daba intriga saber sobre la mente humana y el porqué de los comportamientos de las personas, además me gustaba la idea de escuchar y poder ayudar a la gente. En el secundario seguí la orientación de "Arte, diseño y comunicación" así que dudé mucho a lo último, estaba entre diseño gráfico, marketing y psicología, pero finalmente elegí psicología. Igualmente, no descarto volver a estudiar otra cosa en otro momento. Marketing me parece súper interesante y también me gusta mucho todo lo relacionado con arte y moda.



¿Al estudiar, se ve algo sobre teoría de juegos?

Se ve el tema en general. Creo que los videojuegos pueden ser muy beneficiosos, a nivel social fomentan el compañerismo, la sociabilidad y además de ser una forma de entretenimiento y distracción, los juegos estimulan las habilidades cognitivas, por ejemplo: el razonamiento, creatividad o la capacidad para resolver problemas. Obviamente son buenos siempre que no sea en forma excesiva, en el caso de que el sujeto no pueda resistir el impulso de jugar o se genere una adicción, ahí ya sería algo perjudicial para la vida de la persona.

Casi siempre estás presente en los eventos gamer como promotora para los productos de Gigabyte. ¿Qué opinas de la comunidad gamer? ¿Estamos bien de la cabeza?

¡La verdad es que cuando fui al primer evento, sí pensé que no estaban bien de la cabeza! Jajaj, me costaba entender la pasión por los videojuegos, era algo nuevo para mí. ¡Después me fui enganchando y hasta me empezó a gustar, me siento muy cómoda las veces que voy!



¿Jugás a algo?

No, actualmente no juego a ningún juego. A lo único que jugaba cuando era más chica era a The Sims; me encantaba, pasaba horas y horas frente a la compu jugando.

La pregunta que hacemos a todo el mundo: En caso de invasión zombie, ¿qué hacés?

¡Creo que si ocurre ahora no sobreviviría, ya que no tengo la menor idea qué habría que hacer en ese caso! ¡Supongo que saldría corriendooo y me encerraría en algún lugar donde esté a salvo, trataría de salvar primero a mis dos hermanitos y mi familiaaa! [i]

 Nadia.Palik  @NadiGisel


LONGVIE

Assault Fire y Forsaken en el DVD

Gratis con este número de [i], dos fichines de LevelUp! Games

POR GENTILEZA DE LEVEL UP! GAMES, en este número de la revista tienen de regalo un DVD con los dos juegos F2P para Windows que opera la compañía en América Latina. A FORSAKEN ya lo conocemos de una entrada pasada, es un MMORPG desarrollado por Perfect World e inspirado en la mitología occidental, con cinco razas –Humanos, Elfos, Kindred, Enanos y Hombres de piedra– y ocho clases para elegir, por ejemplo Bardo o Tirador. Más info en forsakenla.com.

La novedad este mes es ASSAULT FIRE, un first person shooter en el que dos fuerzas –militares y revolucionarios– se enfrentan en combates de acción intensa y contra oleadas de cyborgs y zombies, y varios modos de juego, entre los que destaca el de supervivencia. Assault Fire ya tiene una legión de jugadores que participan en torneos y desafíos a lo largo de toda la región. Más info en assaultfirela.com.

Los requisitos de sistema y las instrucciones de instalación se encuentran en el reverso del DVD.

Level Up! Games es una empresa distribuidora de videojuegos para PC bajo el modelo "Free to Play". Tanto en Forsaken como en Assault Fire se experimentar partidas en modo cooperativo o competitivo, completamente gratis. La empresa es pionera y líder en Filipinas y Brasil, y llegó a Hispanoamérica en 2012 para coordinar y liderar todas sus operaciones con sus videojuegos totalmente adaptados a nuestro idioma. [i]





Heroes of the Storm

La BlizzCon trajo dolor de patas, tormentas y alegrores

EL SÚPER SHOW DE BLIZZARD de todos los años tuvo muy lindas noticias para los fans de la compañía. Para los quemados de World of Warcraft, se anunció una expansión enorme llamada Warlords of Dreanor, que suma el mundo natal de los orcos, construcción de fortalezas, nivel 100 y nuevos modelos que elevan la calidad gráfica, entre otras cosas. Los minions de Diablo salivaron con la futura expansión Reaper of Souls. Se habló mucho sobre el juego de cartas digital Free-to-Play, HeartStone: Heroes of WarCraft, que próximamente estará disponible en PC, Mac y iPad.

Pero el que más nos llamó la atención es, sin dudas, Heroes of the Storm, el MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) estilo –ejem, ejem– League of Legends pero con los reconocidos personajes de todos los juegos creados por Blizzard dándose maza juntos.

20 años de historia dieron una cantidad de protagonistas, antagonistas y criaturas que estarán presentes en Heroes of the Storm. En el trailer puede verse a Nova a las piñas con Arthas, a Raynor enfrentando a Diablo y a Kerrigan (¿vuela?) en una colosal batalla aérea contra el arcángel Tyrael. Dice Blizzard que "no sólo habrá torres, serán ciudades" con recursos, portales y demás picores que, según el escenario, harán cambiar la estrategia en forma drástica. "Uno de los campos de batalle incluye un barco pirata fantasma, cuyo capitán aceptará el pago en doblones de oro para colocar los cañones de la nave en posición de ataque. Otro campo de batalle incluye un nivel subterráneo donde se debe juntar huesos para invocar un temible golem que atacará a los enemigos en la superficie."

Los héroes estarán agrupados en cuatro tipos: Assassin (como Kerrigan), Warrior (como Diablo), Support (como Malfurion) y Specialists (como los Goblins). Se van a poder personalizar de muchas formas, por supuesto, pero lo que nos dejó algo preocupados es esta frase: "Is that Raynor riding a rainbow pony?". [i]



SHD Magazine

¿Les gustan los juegos de terror? ¿Son masoca y disfrutan del miedo? ¡Entonces esta revista electrónica es lo que estaban buscando! Posiblemente la única dedicada al mundo de los videojuegos de horror. Se le da cobertura a todos los títulos del género, desde los clásicos como los primeros Silent Hill pasando por los más modernos como Dead Space y sin dejar de lado a los indies de corte Slender y Amnesia.
Se lee gratis en shdownloads.com.ar



Pixel Kart GP

Estos días pasados nos llegó noticia de un arcadito de carreras estilo retro –con voxels y chiptunes– hecho en Unity 3D por los argentinos de flyingcartridge.com que ya está disponible en iOS y Android. Los invitamos a probar este fichín, busquen la versión free en cualquiera de los stores. ¡Es muy divertido!

THE WITCHER 3 WILD HUNT

El desconocido no era viejo, pero tenía los cabellos completamente blancos. Nadie en la taberna notó su presencia, ni los borrachos peleando a puño limpio, ni las prostitutas que se paseaban en busca de los clientes más adinerados. El extraño se movía sin sonido, como una sombra. Así, a pesar de su extraña apariencia, pasaba desapercibido. Junto al fuego, el Bardo del pueblo levantó la mirada de su laúd y notó al recién llegado. Cabello blanco como su tez, ojos de felino y dos grandes espadas que cruzaban su espalda. La sorpresa lo hizo romper una cuerda y lo embargó un miedo rotundo que recorrió todo su cuerpo al reconocer a esa figura salida de mitos y leyendas. Era el Lobo Blanco, conocido en la lengua antigua como Gwynnbleid y dueño del apodo el Carnicero de Blaviken. Era Geralt de Rivia, el brujo.

Por Tomás García
@Zripwud



EDITOR: *WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT*
DESARROLLADOR: *CD PROJEKT RED*
GÉNERO: *ROLE-PLAYING GAME*
PLATAFORMAS: *PC, PS4, XONE*

EL AÑO ES 2007, EL LUGAR, VARSOVIA. La capital de Polonia se ubica a 260 kilómetros del Mar Báltico y a 300 de los Montes Cárpatos. Hacia el sudoeste, a 135 kilómetros, se encuentra la Ciudad de Łódź, lugar de nacimiento de Andrzej Sapkowski, uno de los autores más reconocidos de la nación, quien en 1990 empezó la serie fantástica Wiedźmin –traducido al inglés como The Witcher– e inspiró a un grupo de jóvenes desarrolladores a soñar en grande. El año es 2007, el lugar, Varsovia. Después de cuatro años de duro trabajo, el primer juego de CD Projekt RED ve la luz.

Dos años después, el prometedor estudio se encontraba en la ruina económica. The Witcher había sido muy bien recibido por la crítica y el público. A pesar de haber tenido un desarrollo problemático, había sido un éxito, llegando a vender hasta el día de hoy dos millones de copias. Pero la crisis económica pegó duro, como los peores inviernos polacos. Algunas malas decisiones los llevaron a gastar en vano todas las ganancias de su primer juego. Aunque asumen la culpa de esas malas decisiones, Atari –distribuidor del primer juego– jugó un papel crucial en el desbarate de la joven compañía.

Mientras empezaban a trabajar en The Witcher 2 usando el mismo motor del primero –Aurora Engine, cortesía de BioWare, un aliado fundamental en su desarrollo como compañía–, Atari les planteó la idea de hacer un port del primer juego para consolas. Haber dicho que sí fue el error más grande, admite su CEO Marcin Iwiński. Como no tenían la infraestructura para trabajar en ambos proyectos, el desarrollo del port fue trasladado a Francia, donde después de medio año de trabajo no tenían nada en absoluto para mostrar e iban a necesitar un año más de trabajo y aún más dinero. Habían pasado esos seis meses sacando recursos de su propio desarrollo y solo les daba pérdida, por lo que decidieron terminar el trato, lo que resultó en un gran desperdicio de tiempo, plata y problemas con todas las partes involucradas.

EL BRUJO ERRANTE

Como CD Projekt, Geralt está cansado. El frío, que tantas veces fue su aliado, no lo deja respirar. Casi seis meses pasaron desde que derrotó al dragón en Loc Muinne. Ahora se encuentra lejos de la política y la burocracia en la que se vio implicado mientras cazaba al asesino de reyes, Letho, otro Brujo como él. El frío cala hondo en sus huesos y no siente nada debajo del cuello. Su rostro es protegido por una frondosa y descuidada barba. Desde la invasión de los Nilfgaard –el imperio más poderoso del continente–, los reinos del Norte se encuentran en caos total y ello lo obliga a escaparse de la civilización.

Tuvimos la posibilidad de hablar con Michał Krzemiński, productor artístico de la serie, pero no quiso entrar en detalles sobre la trama detrás de The Witcher 3: Wild Hunt, el último capítulo de la serie, el más grande y ambicioso de todos. Aun así, indagamos más, le preguntamos cómo puede Geralt escapar de las políticas, siendo el aliado más poderoso para cualquiera que desee poder, a lo que respondió: "Los Reinos del Norte están siendo devastados por el Imperio y tienen cosas más importantes que preocuparse por Geralt... o eso creen."

En Wild Hunt vamos a poder ver a un Geralt más fiel a las novelas de Sapkowski. Todavía está en el proceso de recuperar su memoria –recurso narrativo integrado en la ficción por CD Projekt–, pero lejos del shock provocado por aquel evento y su involucramiento en situaciones burocráticas, es libre para volver a hacer lo que mejor hacen los Witchers, vagar sin rumbo en solitario en busca de contratos para librar al mundo de salvajes y devastadoras criaturas.

Como nos habían dicho en una entrevista que le hicimos al escritor principal de la serie, Marcin Blacha, antes de la E3, el tono de esta tercera parte va a ser más oscuro, similar al juego original. Prometió "una historia más madura y adulta". Y Krzemiński expandió estos conceptos en nuestra reciente conversación: "Esta vez Geralt está más serio y determinado, ya que el fin de su misión es mucho más personal. La clase de misión por la que uno mataría."

ABRIENDO LA PUERTA DE BALDUR

Como en Argentina, durante la mayor parte de los 90 la piratería en Polonia era rampante. Los grandes distribuidores ignoraban por completo los mercados de los países más desconectados de Europa y si un polaco quería un juego original tenía que viajar a Alemania Oriental. Buscando empezar una de las primeras distribuidoras polacas, Marcin Iwiński –actual CEO de la compañía– y su socio Michal Kiciński, fundaron CD Projekt en 1994. Conscientes de que su principal competi-









dor eran los distribuidores piratas –que vendían juegos de un disco a 5 dólares– sabían que tenían que ofrecerles un valor extra a los jugadores.

El primer gran proyecto de la compañía fue distribuir Baldur's Gate. Confiaban que el RPG de BioWare iba a ser un éxito, pero era una apuesta económica que iba a determinar el destino de la compañía. Les costó casi USD 50.000 licenciar 3.000 copias e invirtieron la misma cantidad para la localización: traducir todo el texto, contratar reconocidos actores polacos para las voces de algunos personajes y todos los menesteres que uno espera de un juego original, un mapa hecho en papiro, un libro con las reglas de D&D y un CD con la música. El hecho de que el juego ocupaba cinco discos casi que eliminó al mercado pirata como competencia y a eso le sumaron un valor sin precedentes, 24 dólares, cuando en el resto del mundo se conseguía por 48.

Así, la confianza que CD Projekt puso en los gamers polacos pagó con generosidad y en vez de las 3.000 copias que habían licenciado en primer lugar, el día del lanzamiento enviaron 18.000 unidades a las varias tiendas de Polonia. Esto les abrió las puertas a todo el mercado europeo y les marcó a fuego el valor de ofrecer un paquete a la altura de lo que el cliente invierte. Una mentalidad que años después usarían para lanzar su propio servicio de distribución digital, Good Old Games.

EL ALQUIMISTA

Geralt se sentó inmóvil sobre el pasto húmedo por el rocío de la mañana. El sol acababa de aparecer sobre las montañas y la cálida niebla que se desprendía del piso lo ayudaba a esconderse de las criaturas que deambulaban por la zona. Instantes antes había tomado una mezcla en una botellita de vidrio negro compuesta de veratro, estramonio, oxiacanta y







HASTA DONDE LOS OJOS PUEDAN VER

CD Projekt siempre fue reconocido por crear mundos ricos en detalle y amplios para explorar. Las historias, divididas en capítulos, siempre llevaron a Geralt de un rincón del mundo al otro. Pero ahora, por primera vez en la historia de la serie, vamos a ser libres de explorar un mundo abierto, ya sea a pie, a caballo o en bote: "Será realmente abierto, sin ningún tipo de limitaciones o zonas; un gran mundo y vos estás en el medio. Dentro de él, sos libre de moverte como quieras." La narrativa no lineal que caracteriza a la serie también tiene que estar a la altura de la nueva tecnología y prometen que va a ser algo como nunca vimos. Hasta nos animamos a ir un poquito más allá y preguntamos si vamos a poder visitar locaciones que ya vimos en juegos previos a lo que respondieron: "¡Eso es secreto!", sonrisa cómplice de por medio.

euforbio. Esta mezcla, muy conocida entre Brujos, le concedía control absoluto de todos los órganos de su cuerpo, dándole una mayor audición, capaz de distinguir los movimientos más leves entre el bullicio natural del bosque, y reflejos felinos, permitiéndole hacerle frente a cualquier criatura, sin importar lo letal de sus ataques. Para cualquier otro humano esa mezcla hubiera sido venenosa, pero los brujos son el resultado de experimentos con mutaciones genéticas y años de entrenamiento desde una edad muy temprana.

Así como en las novelas, los juegos siempre le dieron una gran importancia al sistema de alquimia y el consumo de pociones, pero en ambos juegos usaron sistemas muy diferentes. Krzemiński nos prometió que Wild Hunt incluirá "lo mejor de ambos mundos." El desarrollo todavía está en una etapa muy temprana y no pueden hablar con certeza sobre estos sistemas, pero "el plan es hacerlo complejo pero no complicado, sofisticado pero accesible. Lo mismo se puede decir del sistema de crafting, preparamos muchas armaduras y espadas que los jugadores van a poder hacer, todo simple pero con cierto nivel de desafío."

Algo similar piensan aplicar al momento de tomar pociones. El sistema implementado en el segundo juego era lo más fiel a las novelas de Sapkowski, donde Geralt tomaba una mezcla de pociones antes de enfrentar al enemigo, lo que requería cierto planeamiento por parte del jugador, considerando cada aspecto de la batalla. Y aunque quedaron muy satisfechos con este sistema, también encontraron que era un método confuso para los jugadores más novatos. "Será necesario tomar las pociones antes de una batalla, pero también tendrás la opción de activarlas cuando quieras, como una skill. Es fiel al Lore y cumple con las expectativas de los gamers en este tipo de RPG."

LA LEYENDA DEL AVE FÉNIX

El fallido intento de entrar en el mercado de las consolas dejó a la compañía en un estado lamentable. Sin dinero, sin juego y sin esperanzas. Así, decidieron empezar de cero y trabajar en The Witcher 2 usando el motor gráfico que pensaban usar para el tercer juego a futuro, con el único problema que no estaba terminado. Tuvieron que hacer gran parte del desarrollo a ciegas, sin un prototipo donde probar lo que implementaban. En



UNA AVENTURA DENTRO DE LA AVENTURA

Hoy en día es común que los juegos de mundo abierto nos den la posibilidad de cazar todo tipo de animales silvestres, pero comunes: liebres, alces, tigres o en los casos más extremos, tiburones. Pero The Witcher 3 piensa llevar el concepto más allá, poblando el mundo con 80 especies diferentes, cada uno con una rica historia y formas muy específicas de enfrentarlas. Es decir, esta es la labor de un Brujo, es por lo que viven y vamos a poder experimentarlo en extenso detalle. Los ciudadanos nos van a parar en medio de un viaje para que los ayudemos y vamos a tener control total sobre nuestras acciones, si nos convence el precio que ofrecen por la cabeza del monstruo podemos tomar el contrato. Por supuesto, cada una de estas decisiones va a tener un resultado, ya sea si decidimos interceder o no, y hasta los mismos ciudadanos pueden estar en conflicto entre ellos sobre cómo lidiar con la bestia.

Por supuesto, no todas necesitan de las habilidades de un Witcher. Algunas pueden ser eliminadas por un campesino con una espada y mucha suerte, y para Geralt no serán más que pequeñas piedras en el camino, pero otras son demasiado peligrosas para un humano. Para ciertas criaturas se necesita la habilidad y el conocimiento de un brujo, por lo que buscarán contratar sus servicios. "Será necesario aprender de ellos para derrotarlos, encontrar sus puntos débiles, determinar sus hábitos y atacar cuando sean lo más vulnerables." Para quienes hayan jugado los juegos anteriores, esto es algo conocido, pero llevado a un mundo abierto, es diferente, la escala lo hace una parte integral la experiencia. "Hay un mundo abierto enorme esperando ser explorado con bestias que podés cazar", nos lo vende Michał Krzemiński, "ahora imaginá que cada cacería tiene una historia compleja detrás y sentís como que estas bestias son parte del mundo que habitan y no están puestas ahí de manera aleatoria. ¡Es una aventura dentro de la aventura!"



plena crisis económica europea, usaron su propio dinero para financiar el desarrollo y tanto Marcin Iwiński como el resto de los empleados mantuvieron las esperanzas en el proyecto, negándose a firmar con distribuidores que podrían darle un sustento económico a cambio de su tesoro más preciado, el control creativo.

Al final, el desarrollo terminó tomando la mitad de tiempo que el juego original, aun teniendo que cortar buena parte del capítulo final y una localidad entera llamada "El Valle de las Flores". El resultado fue un juego que estaba sobre el resto de sus competidores, no solo cuanto a nivel gráfico, sino desde un punto de vista narrativo, eligiendo no calificar la decisión de los jugadores y adaptando el mundo y la historia a esas decisiones, cambiando casi por completo el capítulo final del juego. The Witcher 2: Assassins of Kings es uno de los mejores juegos de esta generación y significó el respeto de la industria entera, así también como el reconocimiento en su propio país. Cuando Barak Obama visitó Polonia, el Primer Ministro Donald Tusk le entregó varios regalos, entre ellos la Edición Coleccionista de The Witcher 2.

UN BRUJO DE PRÓXIMA GENERACIÓN

Cuando terminaron el desarrollo de The Witcher 2, con todos los problemas que significó, no les quedó nada para la próxima generación. Y volvieron a empezar de cero, construyendo sobre el impresionante motor gráfico que tenían. "En nuestro caso mejoramos el software para soportar las nuevas tecnologías que desarrollan third parties", nos explicó Krzemiński. "Las claves del desarrollo de REDengine 3 fueron rediseñar el sistema de administración de memoria y el streaming de datos que nos permitan crear un mundo abierto sin limitaciones ni pantallas de carga. Necesitábamos gráficos de alta calidad así que reescribimos por completo el sistema de renderización e introdujimos soporte total para DirectX 11."

Y el avance en tecnología no sólo se va a ver, sino que se va a sentir. La nueva tecnología también fue creada con el estilo particular de diseño que tiene CD Projekt, donde una historia se ramifica en decenas de distintas posibilidades. Michał Krzemiński detalla: "Lo que hace a los juegos de The Witcher tan especiales son las pequeñas decisiones que afectan las vidas de las personas. Y en The Witcher 3 seguimos el mismo camino, permitiéndole al jugador darle forma a la vida de las personas y determinar el destino de comunidades enteras."

El contenido en el mundo abierto va a ser enorme, con una campaña que esperan que superen las 50 horas de juego y contenido extra que le va a poner 50 horas más, calculando un tiempo de juego superior al centenar de horas. Y si esto no es suficiente muestra de todas las posibilidades que va a ofrecer, CD Projekt nos garantizó que la campaña va a tener 36 finales diferentes.

EL SECRETO DEL ÉXITO

En 2008, CD Projekt RED lanzó el sitio de distribución digital GOG.com –antes conocido como Good Old Games– manteniendo la misma ideología que los llevó al éxito cuando distribuyeron Baldur's Gate. No obligando a que los jugadores compren los juegos, negándose a usar cualquier tipo de DRM, sino ofreciendo beneficios para que la gente quiera comprarlos. El sitio tiene dos millones de visitas por mes y recién este año las ganancias dejaron de duplicarse. Pero el verdadero



DEL LIBRO A LA CONSOLA

En lo que respecta a literatura, en Polonia pocos nombres están a la altura de Andrzej Sapkowski. Casi fue una suerte para los desarrolladores que el autor no tenga el más mínimo interés en los juegos, porque cuando lo contactaron para adquirir los derechos ya habían sido comprados por una desarrolladora de juegos móviles que no estaba haciendo nada con ellos, lo que facilitó mucho las negociaciones y admiten haberlos comprado por un precio mínimo.

Pero más allá de esto, el respeto que tienen sobre la obra de Sapkowski es absoluto. "Sin él no habría Witcher. Son los libros los que definen a Geralt y le dan su carácter único. Y no es ni siquiera el caso de que no podemos cambiarlo, es que no queremos. Al mismo tiempo, somos muy creativos en lugares donde los libros no son muy específicos, por ejemplo, algunos monstruos son descritos solo como 'aterradores' y ahí es donde entra nuestra fuerza creativa." Aun así es un complicado equilibrio el que hacen, tomando inspiración de los libros mientras agregan su propia cuota de creatividad: "Tratamos de ser fieles a lo que él escribió agregando nuestras propias cosas en todos los espacios vacíos que dejó. Por eso la historia en los juegos es tan completa."

Pero a pesar del éxito de los juegos, nada de lo que aparece en ellos es canon y no tiene valor en la ficción oficial de Wiedźmin. Dicho por el mismo Sapkowski: "Los juegos, con todo el respeto que merecen, no son ni una versión alternativa ni una secuela. Son una adaptación libre que contienen elementos de mi trabajo, una adaptación creada por diferentes autores." Y por más descalificador que parezca, es en verdad algo positivo, porque esto significa más libertad para CD Projekt, cuya maestría para escribir narrativas en videojuegos ya fue más que validada por el mejor jurado, los gamers.

testamento de su éxito es que puede competir sanamente con un gigante en la distribución digital como Steam, mientras que otros servicios de grandes compañías como Origin y Uplay, luchan por ser aceptados en el seno gamer.

El éxito de GOG es fácil de explicar, ya que sus mayores ventas no se encuentran en los juegos actuales –práctica que empezaron en marzo de 2012– sino que se dedican a "rescatar" juegos viejos, adaptándolos a los nuevos sistemas operativos o adjuntando software de compatibilidad como ScummVM y DOSBox y al mismo tiempo ofreciendo contenido extra sin costo adicional como la música original, wallpapers, avatars y scans de los manuales originales.

CD Projekt es una compañía que entiende a los gamers, porque ellos mismos son gamers. Entienden el valor de que un cliente decida invertir su dinero en su producto y tienen como prioridad ser dignos de dicha inversión. Ambos juegos de The Witcher tuvieron versiones mejoradas después de su lanzamiento oficial y la compañía hizo una costumbre regalar códigos digitales a todas las personas que compraron la versión original. Estas son las claves que producen una conexión emocional con la desarrolladora, más allá de los juegos que crean y por eso es una de las más estimadas en la industria.

FUERA DE LA PANTALLA

Es tal el éxito del RPG de CD Projekt que existen varios proyectos en desarrollo que van más allá de los juegos o las novelas. Por un lado, Dark Horse está trabajando en una novela gráfica que será escrita por Paul Tobin –ganador del premio Eisner–, con arte de Joe Querio. Le preguntamos a la compañía sobre su involucramiento en esta adición a la serie y dejaron en claro que están metidos hasta las orejas y que en esta clase de proyectos "nunca es el caso de 'acá tienen la licencia, hagan lo que quieran.' Siempre queremos darle a los fanáticos la mejor calidad, por eso estamos muy involucrados en todos los proyectos basados en The Witcher." Sobre la historia en cuestión no entraron en detalle, pero aclararon que no tiene ninguna conexión a Wild Hunt y que "es una gran manera de introducirse en el Universo."

Ocurre lo mismo con el juego de mesa, CD Projekt está muy involucrado en el desarrollo de The Witcher: Adventure Game. Los mismos desarrolladores tuvieron la idea y se la acercaron al popular diseñador Ignacy Trzewiczek, mejor conocido por crear el juego de mesa Stronghold. Los detalles son escasos, pero en CD Projekt esperan que los jugadores disfruten de la combinación entre la parte de aventura de los juegos de The Witcher, con las excelentes mecánicas diseñadas por Trzewiczek.



DANZA CON LOBOS

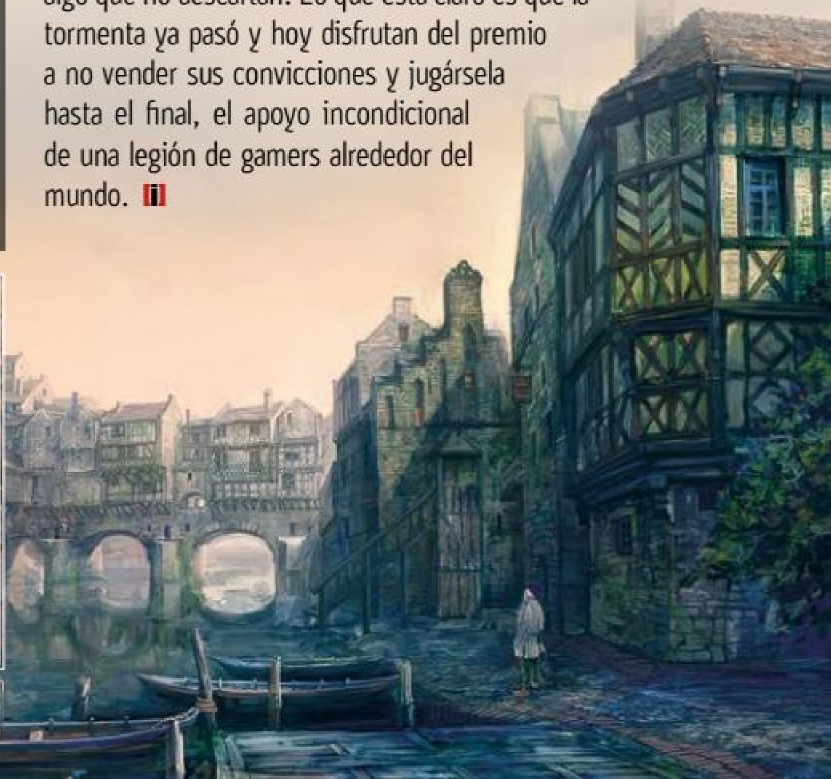
Los brujos tienden a ser víctimas de todo tipo de prejuicios y desconocimientos sobre la profesión. La gente corriente cree que son viles criaturas incapaces de controlar su conducta y propensos a perder la compostura ante el menor chiste. Por otra parte, la gente de los altos poderes, los confunden con siervos, o peor aún, sicarios, que por una buena moneda van a cumplir su más loca voluntad. Pero donde nadie se equivoca o malinterpreta es en su habilidad con la espada, de una agilidad y potencia solo igualada por su elegancia en combate.

Por tercera vez consecutiva, CD Projekt decidió rehacer de cero el sistema de combate y esperan que esta nueva versión sea del gusto de todos los jugadores. "Estamos recostruyendo el combate de cero. En The Witcher 3 el combate es íntimo y preciso, ahora cada botón se traduce a un movimiento de la espada, lo que permite crear combos fluidos y realistas."

La manera en que funcionan los Signos también fue mejorada y tendrán más de un tipo de uso: "Geralt va a tener un sistema de Signos evolucionado y cada uno va a tener una forma de uso alternativa. Por ejemplo, el Signo Aard ahora también puede ser un ataque direccional o un ataque en un área entera. Además, no hay más Quick-Time Events, el jugador siempre está en control."

¿QUÉ QUEDA PARA CD PROJEKT?

Primero terminar el último capítulo de la saga, su carta de amor a Geralt después de diez años de trabajo. Esperan tener una nueva demo para fines de este año que le puedan mostrar a la prensa y al público. Y una vez terminado queda Cyberpunk 2077, otro juego licenciado, pero esta vez con el creador original involucrado en cada paso del proceso. Pero el futuro lejano es incierto. Y volver a visitar a Geralt es algo que no descartan. Lo que está claro es que la tormenta ya pasó y hoy disfrutan del premio a no vender sus convicciones y jugársela hasta el final, el apoyo incondicional de una legión de gamers alrededor del mundo.



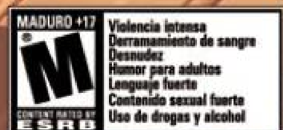
grand theft auto V

FIVE



$749
CONTADO
[47502/503] ORIGEN: USA. STOCK 50U C/U.







Un brujo de Navidad

¡Ganate los dos primeros The Witcher y remeras oficiales del juego!

Los polacos de CD Projekt RED se mandaron flor de juegos basados en la saga literaria de Geralt de Rivia escrita por Andrzej Sapkowski. A nosotros nos parecen RPG legendarios, clásicos de absoluto picor deseos que son un lujo. Y hoy, por gentileza de sus creadores, [i] sortea 10 códigos exclusivos para bajar juntos The Witcher (2007) y su secuela, The Witcher 2: Assassins of Kings (2009).
Además, tenemos 9 remeras [N.deEd.: ¿Alguien se quedó con una remera?] oficiales del juego, una de ellas autografiada por el equipo de desarrollo.

Para participar del sorteo, que haremos en Navidad, entren en bit.ly/17UrXhN y dejen sus datos en el formulario.

¡Mucha suerte para todos!

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

REVIEWS >>>>>>>>



Pokémon X & Y

Más bichitos, ¡y en 3D!

YA PASARON 15 AÑOS DESDE LA LLEGADA DEL PRIMER POKÉMON a una consola. Y no fue casualidad que fuera en una portátil. Pokémon es un juego que te acompaña a todos lados, un juego de bolsillo. Sin embargo, que sea portátil no significa que sea pequeño: es un mundo para explorar, observar criaturas, evolucionarlas y convertirnos en el mejor maestro Pokémon de todos los tiempos. Así se perpetuó a través de los años y esta vez nos toca analizar una nueva generación, con un lavado de cara importante, que sin duda marcará un antes y un después en la franquicia.

La historia es la misma de siempre y funciona: un joven cuya misión en la vida es atrapar criaturas y entrenarlas para la batalla, entrar en casas ajenas y hablar con cualquier extraño. Y ahora hasta nos podemos dar el lujo de sentarnos en alguna cama ajena, ¡JUJUM!

A la habitual ternura característica se suma el Pokémon tipo Hada. Contamos con más de 700 bichos por descubrir en este inmenso y extraño mundo, subiéndoles el nivel y evolucionándolos. Las batallas ya no son las mismas gracias al agregado de las Mega Evoluciones. Estas consisten en equipar una determinada piedra a un determinado Pokémon y se transformará en un bicho intimidante que nos dará una enorme ventaja. Sin embargo, esto se puede hacer una sola vez por batalla, es decir, hay que usarlas con sabiduría.

Contamos también con un nuevo modo de entrenamiento, llamado Super Training, el cual consiste en una serie de minijuegos.

El apartado visual se lleva nuestro cariño de entrada. Ahora podemos recorrer un mundo completamente 3D, recorrer las ciudades de Kalos y apreciar a nuestras criaturas como corresponde. Las animaciones y efectos de sonido hacen que disfrutemos mucho más cada momento de la batalla. Los diseños de los bichos son muy creativos y bizarros –¡hay uno con forma de llavero!–. La enorme cantidad de detalles hacen que viajar de una ciudad a la otra sea una experiencia mágica.

Otra de las novedades que incluye este pequeño gran mundo Pokémon es el agregado del modo Online. Siempre que estemos conectados a Wi-Fi, nos indicará cuando haya un jugador cerca con el cual podemos inciar batallas, intercambios y agregarlos a nuestra lista de contactos con un simple click.

Algunos aspectos negativos incluyen problemas de framerate con el 3D de la consola activado. En batallas con animaciones abundantes, el número de FPS cae drásticamente. De todas formas no nos perdemos de mucho: el 3D no está demasiado aprovechado. No es que el juego se vea mal, sino que no hace mucha diferencia si está activado o no (será para vender más 2DS, quién sabe).

Sin embargo, todos aquellos poseedores de una 3DS deberían jugar esta magia de juego. No solo porque es brillante, adictivo y hermoso, sino porque es la generación que dio vuelta la saga, que mejoró las reglas y evolucionó en sí misma. Nintendo, como siempre, vuelve a demostrar que sabe mantener franquicias interesantes a través de las generaciones. [i]

LOS DATOS:
- GAME FREAK
- NINTENDO
- JRPG
- 3DS

QUÉ ONDA:
Un juego obligatorio para 3DS.

LO BUENO:
Una hermosa experiencia visual con el gameplay de siempre.

LO MALO:
Carretea con el 3D activado en algunas batallas.

Por Lucía Velarde Mulligan
@luvmulligan

89%





Assassin's Creed IV: Black Flag

La fortuna de las aventuras

COMO SI FUERA UN FANTASMA, la sombra gigante desaparece entre la niebla. El Capitán Edward Kenway guarda el catalejo: las condiciones para emprender el asalto naval al fuerte de la bahía de Kingston no son óptimas. La amenaza latente de un galeón español acecha en el horizonte. Pero los cañones ya están cargados, apuntando a la torres enemigas...

El caso de Assassin's Creed es interesante: no le debe su fama a ningún otro medio que no sea el de los videojuegos. El asesino (que puede ser Ezio, Connor, o Edward, en este caso) con la cabeza gacha y la capucha ya se convirtió en todo un ícono. En Hollywood ya se preparan para la adaptación al cine con Michael Fassbender (Magneto en X-Men: Days of Future Past, Edwin Epps en 12 Years a Slave) en el rol protagónico. Como Lara Croft, Mario o Crash Bandicoot, el asesino será recordado como una marca generacional indiscutible e independiente de la plataforma en la que se haya jugado.

Cuando Yannis Mallat, el CEO de Ubisfot Montreal, deslizó la posibilidad de un nuevo título para la franquicia por año, no pocos se alarmaron ante la posible caída en la calidad que sufren los juegos AAA (es decir, de alto presupuesto) cuando sus editores entregan juegos "nuevos" a los que cada vez cuesta más diferenciarlos de los anteriores. Black Flag no sufre del síndrome Stacy Malibu –misma muñeca, diferente sombrero– aunque, en el fondo, los cambios no sean del todo sustanciales.

La historia de Assassin's Creed se divide en dos arcos narrativos: a través de los hechos del "presente" (ambientados en una industria ficticia que parece la parodia perversa de Apple o Facebook) se recuerdan hechos del pasado. Ese vaivén temporal, además de ser una alegoría sobre la relación del jugador y los personajes controlados, permite un amplio abanico de posibilidades artísticas: esta vez, las aventuras pasadas están ambientadas en el Caribe en el siglo XVIII: piratas, galeones, grog, etc., pero podría tratarse de cualquier otra época en la que los Templarios y los Asesinos (las dos legiones: los malos y los buenos) se peleen por el poder.

Todos los tópicos que nos prometieron aventuras y diversión, desde las películas de Errol Flynn hasta las de Johnny Depp; las historias llenas de corazón, con una línea divisoria clara entre los buenos y los malos, llámense John Silver o LeChuck, se encuentran presentes en Black Flag. Asumimos el papel del capitán Kenway, quien surca los mares caribeños sin ningún otro propósito que disfrutar la vida como pirata y gradualmente queda atrapado en una batalla entre dos facciones que lo preceden.

El lado más lejano del mundo

El juego consiste en recorrer distintas islas a pie y el inmenso océano que las rodea. Ambas propuestas son igual de divertidas: la primera es la clásica de la serie, con misiones que consisten en seguir a determinados personajes, asesinar distintos objetivos o solo explorar el mundo abierto en busca de ítems o animales exóticos como en Red Dead Redemption. La segunda es la





Horizontes aún lejanos

El modo multijugador online ofrece miles de combinaciones para personalizar a nuestros personajes e incluso fijar los parámetros para que las partidas no sean rutinarias escaramuzas entre los jugadores. Aunque no logra superar el estigma de ser más que un añadido para la historia principal.

LOS DATOS:
- UBISOFT
- UBISOFT MONTREAL
- AVENTURA, STEALTH
- PC, PS3, X360, WII U

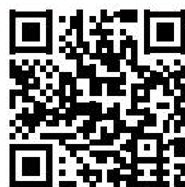
QUÉ ONDA:
La sexta entrega prueba la versatilidad y la capacidad de reciclaje de Assassin's Creed, que es más que un mero cambio estético y se perfila como candidato GOTY.

LO BUENO:
La ambientación cambia la faceta solemne y seria de las últimas entregas por una aventura sólida y brillante. Las batallas navales. El diseño de producción, gráfico y sonoro.

LO MALO:
Las secuencias en primer persona carecen del vértigo o la gracia de las aventuras ambientadas en el pasado. El sistema de combate y sigilo exige una renovación más profunda.

Por Pablo Planovsky
@PabloPlanovsky

87%



que se había mostrado como si fuera un avance en Assassin's Creed III: la posibilidad de navegar a mar abierto, encontrarse con embarcaciones enemigas, asediar fortalezas, cazar tiburones y bucear por las profundidades del océano, entre otras actividades que sobrepasan cualquier guía turística que intente detallarlas.

Es un sanbox con pantallas de carga (nunca demasiado largas) con transiciones entre las islas y el océano, perdonables por el aspecto visual lleno de colores y la atención (u obsesión) por el detalle en el diseño de producción (desde las armas hasta el vestuario, pasando por los barcos y los edificios) que, si bien no es necesario, resulta gratificante cuando uno se detiene a contemplar este "mundo abierto". Ni hablar de alejarse de la narración principal para concentrarse en sus propias búsquedas del tesoro o batallas navales.

El contexto juega más que un simple –pero bienvenido– cambio estético. La niebla sobre el océano afecta nuestra visibilidad, las tormentas provocan olas gigantes y tornados, y el viento siempre es un factor clave a la hora de decidir un ataque. Cada escenario, objeto y personaje es digno de ser visto y la diferencia gráfica entre la vieja y la nueva generación de consolas no supone un desfase abrupto: algunas texturas más prolijas, el frame rate más estable, etc. Nada que nos impida disfrutar del juego en cualquiera de sus versiones.

Todo cambia, ¿nada permanece?

En donde Black Flag no se muestra como una bisagra en la serie es en las misiones de sigilo y el combate a pie. Las mecánicas de juego se notan anticuadas: nunca recibimos ataques de varios enemigos a la vez (como opuesto a la serie Arkham de Batman, digamos, más insistentes en la reacción y los reflejos del jugador) y las misiones de sigilo y seguimiento (el parkour que recuerda a la serie Prince of Persia) se vuelven algo rutinarias. Ambas suponen mecánicas demasiado simples a las que no les vendría mal ser más complejas para estar a la par del fáustico mundo que tenemos para explorar.

La historia en el tiempo presente tiene un nuevo protagonista que toma la posta del atormentado Desmond Milles: jugamos en primera persona a intervenir computadoras de los compañeros de oficina como si fuéramos... piratas virtuales. El concepto no es muy interesante: son secuencias que funcionan como intermedios narrativos que sirven más como elementos de exposición que otra cosa.

Si la sexta entrega de la serie principal (contando Brotherhood y Revelations) resultara ser la última de la generación corriente de consolas, entonces podríamos decir que es una despedida con la frente en alto o una "muerte" con las botas puestas. Al mismo tiempo, es el primer título para la nueva generación, lo que deja el listón alto para las secuelas. La etimología de "pirata" nos sugiere que deriva del verbo peiraoo: intentar la fortuna de las aventuras. Ni más ni menos que lo que ofrece Black Flag. [i]



Battlefield 4

La guerra nunca cambia

SHANGAI PUEDE SER MUY BONITO DESDE EL AIRE, aun en medio de una guerra encarnizada. Cayendo lentamente, casi flotando, una orquesta de destrucción toca debajo. Escucho a mi equipo luchar, la radio escupiendo cada novedad del frente, veo cohetes volando, trazadoras trazando y mis compañeros de squad revoloteando en un Havoc, repartiendo amor. "El enemigo tiene la bomba." ¡Demonios!

No es la primera vez que se me avista en el campo de batalla, mis barbas son veteranas desde 1942 y cada vez que los suecos caen con algo nuevo me han traído gran alegror y un amplio espectro de novedades. La primera impresión tiene mucho gusto a Battlefield 3. ¡Pero el sombrero es nuevo! Sin embargo, lejos de decepcionar, BF4 se las arregla para mejorar lo suficiente sobre los puntos flojos de la entrega anterior para refrescar la formula, y sobre eso, agrega un puñado de novedades que justifican el cambio de numeral. Y viendo el lado positivo, si ya estaban acostumbrados a BF3, se sentirán como peces en agua. Vayan a re jugar Bad Company 2 después y siéntanse una morsa para máximo efecto.

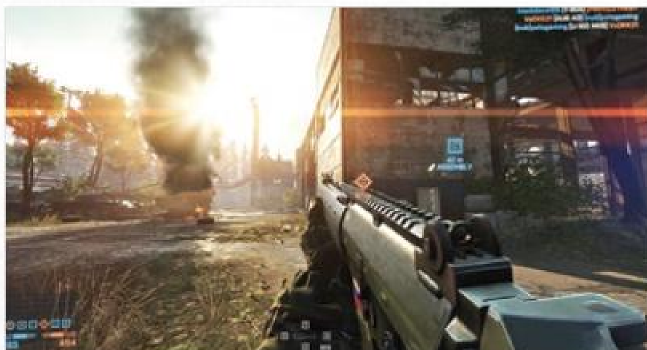
Con nuevo motor que ofrece detalles gráficos alucinantes, calidad sonora abrumadora y una campaña singleplayer que no apesta tanto, BF4 promete una experiencia placentera aunque no sea la más innovadora.

Entrando de lleno al modo multijugador nos encontramos con dos nuevos modos de juego, además de los ya conocidos Conquest, Domination, Rush y Deathmatch. Obliteration da lugar a partidas muy dinámicas y rápidas, con momentos de grave reflexión como al principio de esta nota. Se trata de niveles de tamaño medio donde el objetivo es capturar una bomba que aparece al azar entre un par de posiciones en el mapa, entre las bases de ambos equipos. El equipo que captura la bomba tiene que plantarla en cada uno de los objetivos del equipo contrario, mientras ellos luchan por recuperarla. El otro modo nuevo, Defuse, enfrenta dos equipos en un mapa pequeño donde un bando debe plantar una bomba en alguno de los dos objetivos. Los médicos toman un papel fundamental en este modo, ya que al no poder respawnear una vez empezada la ronda (N. del E.: ¡No son Irrompibles!), cada muerte importa.

En Conquest y Rush vuelve el comandante para dar órdenes y asistencia al equipo. Las consecuencias sobre el juego en equipo se suman a los squads de cinco soldados y los perks ganados por el puntaje del escuadrón, habilidades que permiten, por ejemplo, correr más rápido o llevar una granada extra. Otro acierto es la vuelta de la comunicación VOIP dentro del juego, para hablar con nuestros compañeros. Esto, junto con una buena comunidad que lo aproveche, permite un nivel de coordinación mucho más cercano a las gloriosas épocas de Battlefield 2.

Los 10 mapas donde todo esto tiene lugar le sacan el brillo al nuevo motor. No solo están llenos de pequeños detalles interactivos y destrucción espectacular, también destaca el diseño de cada zona. Los puntos de control se tornan en pequeñas batallas en sí mismos, con lugar





Do the (L)evolution

Una de las features que venían anunciando con bombos y platillos desde su presentación oficial es "levolution". Nombre que podemos asumir que salió de aplastar level evolution en una palabra, pues es exactamente de qué se trata. A lo largo de cada partida hay eventos que los jugadores pueden provocar que cambian la forma en que se juega el mapa. Los más notables son el derrumbe del rascacielos en Shangai, la tormenta y encallado del destructor en Paracel Storm y la inundación de Flood Zone. En el resto de los mapas estos eventos principales no tienen efectos tan espectaculares, pero algo que es común en todos, son las pequeñas cosas interactivas dentro de cada escenario: barreras contra vehículos y persianas metálicas en los mapas urbanos, activar o desactivar la iluminación en puntos de control o hasta la nimiedad de abrir y cerrar puertas. No suena a mucho, pero cuando el sacrificio de un compañero para subir las barreras antitanque les salve el trasero las van a mirar con otros ojos.

para tiroteos encarnizados de infantería y combate vehicular. Siempre hay múltiples maneras de encarar un enfrentamiento o tomar una posición, con vías de flanqueo y caminos alternativos. Los interiores tienen un diseño muy bien logrado, que pone en evidencia lo que los desarrolladores aprendieron en Close Quarters para BF3. Cada edificio es un escenario genial para CQB y prioriza el uso de armas de corto alcance, como armas de defensa personal (PDWs) o escopetas.

En cuanto al arsenal, tenemos chiches nuevos, viejos conocidos y bastante espacio para los DLCs. El ingeniero cambia carabinas por PDWs, pero las demás clases siguen iguales. Hay una variedad de gadgets nuevos para cada kit, que hacen mucho más sutil el rol a cumplir y a esto se suma la bonita opción de usar carabinas, escopetas y rifles de tirador designado con cualquier clase, una vez desbloqueados. La flexibilidad que introduce este cambio es genial, pues permite ajustarse a la situación de la partida con cualquier clase. En cuanto a personalización, ahora disponemos de una variedad más amplia de adicionales para dejar cada arma a nuestro gusto, tanto en decoración como en rendimiento. Todo esto lo iremos desbloqueando a través de battlepacks, paquetes que conseguimos al subir de rango o al usar algún arma en particular. El parque vehicular sigue casi intacto, acomodando nuevos modelos para China, pero todos análogos a los de las otras naciones. Las novedades vienen por agua y aire, con jets diferenciados entre cazas y ataque terrestre, y embarcaciones de ataque, lanchas y motos de agua.

Queda mucho por hablar y ver de Battlefield 4, hay una batería de DLCs anunciada y poco se sabe todavía sobre su contenido. Es un paso adelante con respecto a su antecesor, ofrece mejoras en todos sus aspectos y si bien la primera impresión retrata lo poco que parece haber cambiado, basta jugar un rato para apreciar cuan distinta es la experiencia con todos sus ajustes y novedades. [i]



LOS DATOS:
- ELECTRONICS ARTS
- DICE
- FPS
- PC, PS3, X360

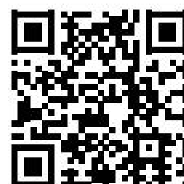
QUÉ ONDA:
Más y mejor Battlefield.

LO BUENO:
La profundidad agregada en cada aspecto del gameplay. Poder reventar casi cualquier cosa. ¡El sombrero nuevo!

LO MALO:
Si te canso rápido BF3, este no te va a durar mucho. Al menos durante la salida, las dificultades técnicas pueden tornarse ridículamente frustrantes.

Por
Federico N. Esquivel
Juss

85%



Diablo III

Las consolas se van al Infierno

LOS DATOS:
- BLIZZARD ENTERTAINMENT
- ACCIÓN, RPG
- PS3, X360

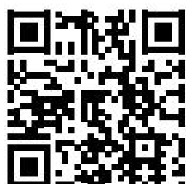
QUÉ ONDA:
Diablo III llegó a las consolas y es una gran oportunidad para jugar entre amigos.

LO BUENO:
Tiene una calidad increíble. El control anda al pelo. Es muy divertido en coop.

LO MALO:
Si ya lo jugaron en PC, no trae novedades de importancia.

Por Durgan A. Nallar
@durgan

80%



EL DESCENSO AL VIENTRE DEL MAL siempre es divertido cuando se trata de un hack and slash con piel de juego de rol, como en el caso de Diablo. A nosotros, aquí en [i], la saga siempre nos tuvo en vilo. Cuando lanzamos la nueva etapa de la revista, de hecho, pedimos a Blizzard que nos permitiera tener el juego en la portada. Lo conseguimos y lo consideramos un honor, oh yeah. Claro que siempre creímos que en las consolas Diablo no podría funcionar pero...

...pero sí funciona, y de hecho, a esta altura, da la impresión de que es un juego más apropiado para estas que para nuestras viejas y humeantes PC. Es como si siempre hubiera sido un juego pensado para consolas, lo que puede hablar, en realidad, de lo bien convertido que está. De alguna manera el concepto general es anticuado, una herencia de aquellos ancestrales fichines que nos incendiaron el alma cuando éramos micos jóvenes. La mecánica es muy simple: subir de nivel, recoger equipo y tesoros; engancharnos con la típica historia de ángeles y demonios con final previsible. Diablo es una gran y sofisticada máquina tragamonedas, en la que uno le da a la palanca sin descanso esperando un premio mayor. Entre las mil porquerías inútiles que caen al piso, siempre puede estar ese Casco del Picor que nos servirá para patear traseros demoníacos con más glamour.

En PS3 y X360, Diablo demuestra ser un producto impecable, donde los controles funcionan perfectos y la invitación a fichinear entre amigos es irresistible. Resulta hiper divertido jugar coop local o vía Internet. En local no está tan bueno que cuando uno de los jugadores pone el inventario el otro tenga que esperar, pero por lo demás aguanta sin problemas. Jugar solos es una opción pero no se siente muy emocionante, en especial si ya jugamos Diablo III entre muchos amigotes en todas las dificultades posibles, incluyendo el modo Pesadilla. Revisitar el juego tras haberlo disfrutado en 2012, si es tirados en un sillón con nuestros compinches infernales, no está nada mal. ¡Para quienes no tienen PC, meterle mano a Diablo III en sus PS3 o X360 es totalmente válido! La versión para consolas es esencialmente idéntica a la que conocemos, para un máximo de cuatro jugadores, con varios niveles de dificultad para cada dificultad –valga la redundancia– del juego de PC, y no tiene casa de subastas que, como se sabe, dentro de unos meses será retirada de la versión Windows también. Las cinco clases –Bárbaro, Santero, Arcanista, Monje, Cazador de Demonios–, runas y seguidores están ahí, intactos. La versión consolera trae un Yelmo Infernal para chapear que se activa con un código. Y no, no hace falta estar online con la consola para jugar solos.

En síntesis, Diablo III en versión X360 y PS3 es un juego excelente, muy pulido como nos tiene acostumbrados Blizzard. Le brota calidad a un ritmo casi ridículo. Si nunca lo jugaron, es una gran compra. Si ya lo jugaron en PC, no vale la pena invertir sino esperar la expansión en PC, Reaper of Souls, excepto –¡claro!– que tengan amigos consoleros con ganas de liquidar demonios. En ese caso, Diablo III se ve y se siente caliente como el subte a la hora pico, o sea, como el Infierno. [i]



Batman: Arkham Origins

El síndrome de 'Más de lo mismo'

UNA OSCURA FIGURA EN LO ALTO se abalanza sobre la fría ciudad. Sus alas extendidas producen una aterradora pantomima sobre las nevadas calles de Gotham que llena de miedo y arrepentimiento el corazón de los criminales más recios. Con solo escuchar el silbido que hacen sus alas al cortar el aire de la noche plena, saben que llegó el final. Y aunque logren mantener su compostura lo suficiente para sostenerse de pie frente a Él, todo terminó.

Gotham, la mayor metrópolis del mundo, se siente vacía, se ve vacía. A lo largo de una noche, una larga noche de Nochebuena, ocho peligrosos asesinos rondan las calles en busca del hombre murciélago, buscando cobrar el elevado precio que Black Mask le puso a su cabeza. Alfred le advierte a Bruce Wayne que bien podría quedarse dentro de su mansión y el juego acabaría, pero Batman no quiere poner en riesgo vidas inocentes. El problema es que Gotham, la mayor metrópolis del mundo, está vacía.

Hay una excelente razón por la que Rocksteady decidió inventar una improbable ciudad como Arkham City, porque no habría manera de explicar por qué las calles solo estaban habitadas por maleantes congregándose en cada esquina. Siempre tuvieron una gran prioridad por la atmósfera, porque todo esté en su lugar y esa fue gran parte de la magia de la serie Arkham. En cambio, a Warner Bros. Montréal poco le importó y nos dieron una Gotham sin habitantes ni corazón.

La trama de Arkham Origins ocurre cinco años antes de su recordada aventura en Arkham Asylum y vemos a un Batman más joven, inexperimentado y duro. Sin tanta paciencia para los juegos de los criminales y justo en el momento que conoce a su mayor adversario, Joker. Pero a pesar de un par de giros que pueden tomar por sorpresa al jugador, la historia realmente no lo necesitaba. Las ventas sí, pero hubiese sido una historia mucho más honesta si no intentaban ponerlo a la fuerza, porque a fin de cuentas parece que Batman conoce a sus mayores adversarios en una misma noche.

Arkham Origins tiene todo lo que esperarías de un juego de Batman de esta generación y hasta un poquito más, como un sistema de detective que varía la jugabilidad, pero te toma de la mano en cada parte del proceso. Hasta se dieron el gusto de mejorar los bosses, con encuentros especiales que hacen las peleas apenas un poco diferentes a los enemigos comunes. Son encuentros diferentes e interesantes –la mayor debilidad de Rocksteady– pero exceptuando este puñado de peleas, el resto suena a la misma canción que venimos escuchando desde Arkham Asylum. Aún peor, sin esa chispa que Rocksteady supo inculcarle a cada fichín, donde justo cuando parecía que la aventura tenía una estructura, te daban una secuencia que te hacía tambalear.

Como Gotham, Arkham Origins se siente vacío. Aunque la base es la misma y todo está en su lugar, le falta una pieza importantísima, el alma. Rocksteady construyó el primer juego con una pasión inconmensurable y gran parte fue volcada en la secuela. Arkham Origins muestra que las mecánicas mantienen su excelencia, pero le falta esa chispa que hace la diferencia. [i]

LOS DATOS:
- WARNER BROS. INTERACTIVE
- WARNER BROS. GAMES MONTRÉAL
- ACCION/AVENTURA
- PC, PS3, X360, WII U

QUÉ ONDA:
Una aceptable adición al universo fichinero de Bats.

LO BUENO:
Ningún cambio a la fórmula que funciona, las secuencias de detective, algunos bosses bien diseñados.

LO MALO:
Ningún cambio en la fórmula que funciona, el árbol de habilidades no está bien distribuido. Batman aguanta demasiados balazos.

Por Tomás García
@Zripwud

78%









Grand Theft Auto V

El último GRAN juego de esta generación de consolas

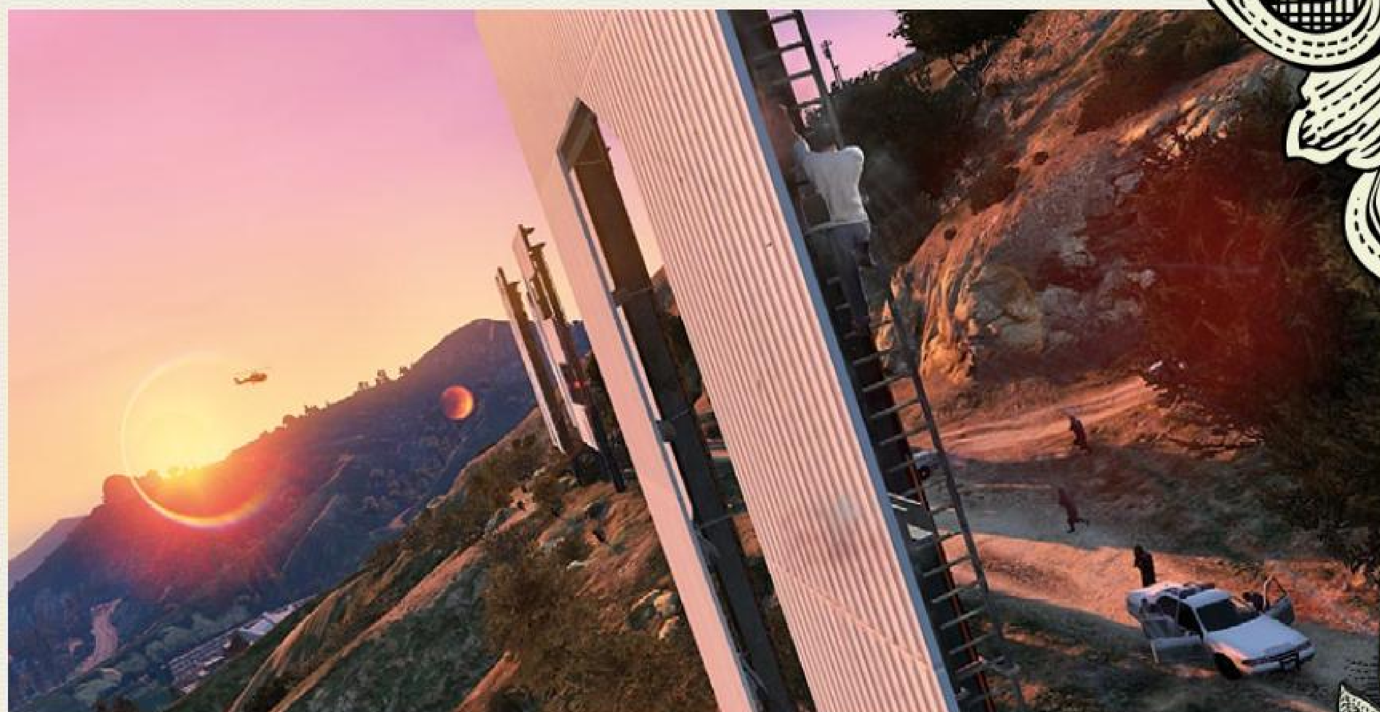
LOS DEDOS TRANSPIRAN sobre los botones del joystick. En un movimiento casi robótico, me cierro la boca con la mano. Ya llevaba abierta un rato largo y me estaba manchando con saliva el pantalón. Salgo del cuartito y prendo un cigarrillo. Miro por la ventana y las primeras luces dibujan la silueta de los edificios mientras el pájaro de la resaca canta enloquecido. Los ojos me arden y muero de sueño pero por primera vez no me importa. Acabo de ser testigo del final de uno de los mejores juegos de la historia.

Es de noche en los Santos, hace calor y no quiero volver a mi casa. Me dijeron que en el centro hay uno de esos bares en los que las chicas andan con poca ropa. Queda cerca, así que me doy una vuelta y una vez dentro voy a la barra. Una rubia aceitada con un microtraje de cuero se contorsiona en la barra y yo le tiro un billete. Ella ni me mira, pero le tiro un puñado de billetes. Sigue sin mirarme, me levanto. Esto recién empieza y sólo me quedan 20 mangos. Debería haber venido con Michael que tiene la billetera más abultada.

Puede parecer fácil hablar de un fichín como Grand Theft Auto V, pero no lo es en absoluto. Mientras mis dedos presionan estas teclas siento un invisible y gigantesco yunque sobre la nuca, que va fluyendo en cámara lenta hacia los dedos.

GTA V es el más ambicioso capítulo de la jugosa franquicia de Rockstar, también una de las más exitosas y controversiales de la historia. Y no era tarea fácil superar la entrega anterior. La historia de Nico Bellic no era la mejor de la saga, pero técnicamente era tan buena que logró soportar con éxito el paso del tiempo. Rockstar es una compañía que escucha a los usuarios y siempre intenta subir la vara. Y esta vez la subieron tan alto que nos costó creer que esto llegaría a buen puerto. La idea de contar la historia de tres personajes en simultáneo en lugar de uno sonaba demasiado ambiciosa. Es así como conocemos a Michael, un ex ladrón de bancos que vive junto a su familia disfuncional bajo un sistema de protección de testigos en una mansión. Está en una nube de pedos, sin nada útil por hacer y extrañando en todo momento su vieja existencia repleta de emociones y aventuras. Su mujer, aburrida de vivir con un gordo que no hace nada, sin metas ni intereses, se revuelca con su profesor de tenis o de yoga. Su hija mayor, en un intento por ser famosa, se rodea de actores porno; y el hijo de Michael es un pavote que no saca la cabeza de su consola de videojuegos, ignorado por el resto de la familia. En medio de esto aparece Frankin, un muchacho de color de los barrios bajos. Un tipo que pisa constantemente la línea entre lo bueno y lo malo, sin terminar de caer hacia un lado. Franklin trabaja en un concesionario de autos que suele estafar a sus compradores con cuotas impaga-





bles por sus rodados. Cuando los compradores no pueden pagar, él entra en juego recuperando el artículo por falta de pago. No es un tipo malo, pero aspira a ser mucho más, quiere vivir el "sueño americano" y es Michael quien cae del cielo para ofrecerle eso que tanto anhela. Juntos traban una amistad que empieza a afianzarse, hasta que ya avanzado el juego aparece el tercero en discordia. Trevor es un criminal demente e impredecible. Le gusta aplicar la violencia porque sí, y es algo que puede apreciarse en la gente que lo rodea. Sus amigos se aterrorizan cada vez que él habla o entra en escena, y Trevor disfruta de eso. Es un personaje oscuro, bizarro, con algunos toques de humor y que de alguna manera funciona como válvula de escape en el guión. Con Michael o Franklin uno se cuestiona al momento de hacer algo malo y hasta puede sentir culpa, pero con Trevor la violencia es casi justificada y uno lo utiliza para hacer todo eso que no haría con los otros dos, pese a que los tres son forajidos. Trevor vive en una casucha desvencijada, perdida en el desierto, fabricando metanfetaminas. Tiene un aspecto sucio y descuidado. Su cuerpo es un mapa de dejadez, repleto de cicatrices y con herpes pero sus apariciones son siempre las más bizarras y memorables del juego. A menudo lo encontramos ebrio o vestido de maneras poco ortodoxas y eso termina de dibujarlo como ese personaje con el que nadie querría estar. Juntos, forman un trío disfuncional con el que comienza una carrera delictiva de atracos planeados, cuyos botines nunca terminan de llenar sus bolsillos por alguna razón. La historia es absolutamente brillante y adictiva, brindándole a quien quiera que recorra este camino con ellos muchas horas de picor y aventuras.

Es de noche, vuelvo al bar para reintentar con la rubia aceitada. Entro corriendo y ella no está bailando. ¡Coño! Una vez que venía con la billetera llena... Me doy vuelta y ohhh allí, cuánto glamour la rubia. En segundos estoy en un box a solas con ella, que baila, baila encima de mí, baila encima del mundo... Le digo cosas y mis manos son como peluches. Me convierto en Manotas y Shivá al mismo tiempo. Esta vez ella parece interesada pero no reparo en un muchacho corpulento que –eso sí, después de tres advertencias– pone sus puños a mi disposición. Unos cuantos empujones más tarde, tengo la cara incrustada en la vereda... otra vez será, pequeña.

Como en todas las entregas de GTA, hay una historia principal que nos lleva cometiendo fechorías por las calles de Los Santos, y cada uno de los personajes tiene a su vez misiones secundarias. Pero esta vez el fichín es como una gigantesca película dirigida por Michael Mann (el director de Fuego contra Fuego, o División Miami). Lo brillante es que se puede cambiar de uno a otro en cualquier momento y es casi como tener tres juegos dentro de uno.

POR QUÉ UN 100%

En [i] no somos de poner un 100% y cada vez que a alguno de nosotros se le escapa uno, pasa un Durgan que a la velocidad de la luz lo corrije. Porque un puntaje perfecto es casi sagrado y si bien siempre puede haber un fichín mejor, un juego perfecto tiene que cumplir con lo que promete y no tiene que haber quejas.

Esto es justamente lo que ocurre con GTA V. Rockstar subió la apuesta y cumplió con cada una de sus metas. Una ciudad enorme, funcional y con un nivel de detalle y grandeza nunca antes visto, fórmula que se repite y funciona también en su versión online. Increíblemente, corre con fluidez y perfección en una generación de consolas que ya agoniza. GTA V es el último GRAN juego y explota al máximo el hardware de PS3 y X360. Ya no vamos a ver nada mejor en esta generación y es por eso que creo que nunca hubo un 100% tan merecido como este. Siempre podía salir detrás algún fichín que supere lo que parecía insuperable, pero si esto ocurre, será con otras consolas. Mientras escribo estas líneas, siento que si tuviera a Dan Houser a mi lado, lo abrazaría y le diría: "Gracias por tanto alegror, Maestro".



Los asaltos son de un nivel de perfección y preciosismo nunca antes visto, con una preparación previa increíble. Asaltar un banco por ejemplo, no es entrar, hacer un desastre y salir. Hay una preparación previa buscando los elementos para que el plan funcione y una vez que todo está listo, ejecutamos nuestra misión. Conseguir estos elementos nos llevan a recorrer toda la ciudad y aun así las cosas pueden salir mal. Si elegimos un hacker inexperto para sabotear un sistema de alarmas, el trabajo puede no estar hecho a conciencia y la policía viene en busca de nuestros peludos traseros mucho antes de lo previsto. Si elegimos algún matón barato para disparar a nuestro lado, puede caer abatido y con él parte de nuestro preciado botín. Durante las misiones en las que compartimos a los tres personajes, podemos cambiar de uno a otro en cualquier momento, algo tan útil como necesario porque cada uno tiene su especialidad. Michael es pícaro y hábil, Franklin es muy bueno robando autos y Trevor es un muy buen piloto. Pero de ser necesario podemos entrenar las habilidades de cada uno. En los Santos hay escuelas de vuelo, prácticas de tiro, o triatlones que pueden mejorar nuestro estado físico.

Hay infinidad de actividades con las que pasar nuestro tiempo. Si queremos descansar, podemos jugar partidos de tenis (son tan buenos y entretenidos como uno de Top Spin), podemos jugar dardos en un bar, participar de carreras o triatlones, practicar paracaidismo o jugar unos hoyos de golf. Absolut Pikor.

Insisto con la rubia aceitada. ¡Ningún gordo de seguridad va a interponerse entre ella y yo! Vuelvo al bar y la busco. Juliet me ofrece un baile y esta vez me cuido con mis toqueteos. Ella me ofrece ir a su casa y en la emoción toco la tecla equivocada y abandono el box. Soy de humita.

Gráficamente, GTA V es una animalada. Es todo lo que se puede pedir para un juego de esta generación. Exprime al máximo y a la perfección a las vetustas consolas que ya llevan 7 años en el mercado (por ahora, sólo existe en PS3 y X360, sobre la versión de PC sólo hay esperanzas, como con la rubia).

La ciudad de Los Santos es esa hermosa réplica satirizada de Los Angeles, pero esta vez con un nivel de detalle demencial. Las calles están más vivas que nunca y uno puede pasar horas parado en una esquina solo mirando. El tráfico fluye y los autos no se repiten con frecuencia, cada tanto hay choques y gente que baja de los autos a discutir, accidentes o gente atropellada y una ambulancia que viene a socorrer a los heridos, robos y tiroteos, persecuciones de la policía, o simplemente gente que camina con tranquilidad disfrutando del paisaje o chequeando su celular. Cada una de las localidades es un delirio detallista con una sucesión de amaneceres y atardeceres perfectos, lluvia, parques de atracciones con algunos juegos funcionales y una playa con un



mar soñado (el mar de GTA V es uno de los mejores que he visto en los últimos tiempos, con reflejos, olas, espuma, amor puro). Los Santos dispone de una red de subterráneos, autopistas, zonas rurales, espacios acuáticos y subacuáticos... la lista es interminable. Atravesar el mapa en un jet toma varios minutos, de tan vasto que es, y el paisaje de verdad es magnífico. Se puede probar prácticamente cualquier cosa. GTA V es el rey de los sandboxes. Bestial y hermoso.

La banda de sonido es absolutamente brillante. Cada una de las estaciones de radio tiene una programación impecable y algunos de los temas realmente sorprenden. De sólo pensar lo que puede haber costado en derechos, por ejemplo para tener "Radio Gaga" de Queen, se me dan vuelta los ojos. Pero a Rockstar no le tembló el bolsillo a la hora de invertir más de 240 millones de dólares en GTA V, convirtiéndolo en el juego más caro de la historia. La respuesta del público fue increíble, en sólo tres días superaron los 1.000 millones de loros, una cifra que la película Avengers tardó 10 días en reunir.

GTA V Online merece un párrafo aparte. Si bien comparte la ciudad y el universo, el hecho de poder crear nuestro propio personaje y desarrollarlo haciéndolo subir de nivel, lo convierte en una experiencia completamente distinta. Es como tener otro fichín. Corretear libremente por los Santos con nuestros amigos, jugar carreras, tirotearnos en las misiones, no tiene precio.

Si bien al principio había problemas de estabilidad, Rockstar se ocupó de solucionarlos rápidamente con un par de parches y pronto las redes se inundaron de vivencias, fotos y anécdotas de miles y miles de usuarios alrededor del mundo. Y lo mejor de todo es que con GTA Online cada uno es dueño de su propia historia y escribe su propio destino. Una experiencia imperdible en cuanto a narrativa modular y encima con tres personajes en simultáneo.

Como si todo esto no bastara, Rockstar completa su combo perfecto con una aplicación para dispositivos iOS o Android llamada iFruit, que nos deja enseñar a Chop, el perro de Franklin, trucos con puntos que podemos ganar con minijuegos, tunear nuestros autos o invertir en la bolsa con las empresas del juego. Una vez que los modificamos, al entrar a GTA V nos llega un mensaje al celular para que pasemos por el taller a colocar las mejoras. Brillante. Es realmente un misterio cómo Rockstar logró introducir una cantidad de features y detalles tan alta. ¡GTA V hasta tiene una "web" y un "Facebook" propios dentro del juego! Es un delirio.

Vuelvo al bar de strippers a buscar a Juliet que, emocionada, esta vez me ofrece además bailar con una amiga. No me dan los ojos y mucho menos las manos. Juliet me ofrece acompañarla a su casa. Esta vez miro con cuidado y le contesto que sí. La paso a buscar a la salida y la llevo a su casa. Choco dos o tres veces en el camino por los nervios. Estaciono en la puerta y cuando bajamos del auto, se me corta la luz... No hay caso. Si se sortea una bolsa de caca, seguro la gano.

LOS DATOS:
- Rockstar Games
- Acción, Sandbox
- PS3, X360

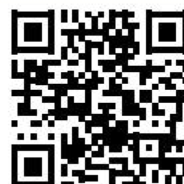
QUÉ ONDA:
El último GRAN juego de esta generación.

LO BUENO:
Los personajes, la historia, el choreoplannig... TODO.

LO MALO:
Solo una vez tuve problemas de clipping pero voy a hacer de cuenta que no lo vi.

Por Sebastián Di Nardo @mokirrompibles

100%





F1 2013

Otra vez de nuevo. Pero más mejor

LOS DATOS:
- CODEMASTERS
- CODEMASTERS
- SIMULACIÓN
- PC, PS3, X360

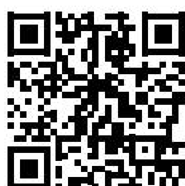
QUÉ ONDA:
Imposible no repetirme: El mejor –y único– juego de Fórmula 1.

LO BUENO:
El nuevo modo F1 Classics. Calendario 2013 completo.

LO MALO:
Siguen faltando los histogramas de rendimiento. Las Recreaciones no son reales.

Por Fernando Coun Shinjikum

88%



CUATRO AL HILO. Todo un récord. Acaban de igualar a la serie Grand Prix de Geoff Crammond, pero en mucho menos tiempo. Esto, que es excelente para la industria y para los fanáticos del género –como los de Once–, a este cronista le pesa mucho: lo obliga a no repetirse año a año. Tarea titánica.

Podría apelar al clásico "copy/paste" y cambiar solamente alguna que otra oración. Una palabra acá, una coma allá. Ajustar el puntaje. Pero no. Me resisto. Siempre me resisto a lo fácil. Porque, no nos engañemos, si algo es demasiado fácil, seguro no es bueno. Y ustedes, lectores atentos, asaltados por un déjà vu, saltarían sin más esta brillante página. ¿O es que a pesar de mis humildes esfuerzos la saltean sin más?

Pero así como en los artículos se busca la originalidad, en una serie de fichines, se busca todo lo contrario. Si consumimos secuelas –o series, escribiría nuestro columnista Hernán Panessi– es porque hay algo que nos gustó. Nos hizo sentir cómodos. Queremos repetir. Por lo tanto, una franquicia con título F1 que sale cada 12 meses, no puede contener otra cosa que no sean mejoras.

Se me ocurre que para no repetirme en el estilo podría probar alternativas. Como el verso, pero sin mentir.

Una notable mejora / son los sonidos, en los que / no había, hasta ahora, / reparado con atención. // ¿Será por culpa del tapón / que en la oreja se afincó? / No, son otros los ruidos / por fuera de los del motor.

Raro. ¿Y jeringoso? Elpe copontropol depel aupatopo espe sipimipilapar alpa depel epefepe upunopo doposmipil dopocepe. ¿Alpagupunopo empetependiopo alpagopo? Bapastapa. Basta. Duplico el espacio y anulo las ganas de leer. (N. del E.: ¡Mis ojos!)

Derrapé. Volvamos a la trayectoria ideal. Pero antes, tomen el Mikonomikón y los números 5 y 10 de la revista, donde van a encontrar mis anteriores reviews. Les doy veinte minutos para buscar y leer. [20 minutos de pausa]

Ahora sí. Seguimos con las novedades. Más allá de los cambios de reglas, los 19 circuitos y 11 escuderías actualizadas –adiós Schumi, y gracias por todo–, comparado con sus predecesores, F1 2013 logra sobrepasar lo que parecía, a esta altura, una pole segura. Las modalidades de juego son las mismas de su predecesor, a las que se suman los modos F1 Classics y Recreaciones: pequeñas pruebas en las que tenemos que demostrar de qué madera estamos hechos. ¿Corcho?

En cuanto al manejo, tiene un pequeño pero interesante agregado: cuando frenamos al punto de bloquear las ruedas sentimos en el habitáculo toda la vibración producida al garabatear el asfalto. Los gráficos de la evolución del motor EGO 3.0 –mismo de GRID2– mejoran los efectos climáticos, logrando colores más naturales y transiciones día/noche o lluvia/sol más espectaculares. No, no me compré anteojos nuevos, pero estoy ahorrando para Oculus Rift.

Para el final me reservo la novedad más interesante: el modo F1 Classics. Una pena. No este nuevo agregado, sino el espacio que es tirano –diría Flash Gordon–. Así que terminamos acá. Si quieren saber más, van a tener que ir a nuestro sitio web. Los esperamos. [i]



Castle of Illusion Starring Mickey Mouse

Un ratón con corazón de león

HAY REMAKES, Y REMAKES. Algunas son banales y desvirtuadas, otras son simples lavados de cara y otras se destacan por capturar la esencia del original, logrando adaptarlo a los nuevos tiempos. En este último caso, podríamos estar hablando de Castle of Illusion sin temor a equivocarnos.

En esta apuesta grandilocuente de traer de nuevo a la vida a un clásico de los 16-bits, pero a su vez, humilde de hacerlo sin demasiada pompa y de forma solo digital, SEGA se juega todas sus cartas a la renovación de la nostalgia. Se las juega al traer a Xbox Live, PSN y PC una vez más a aquel Mickey aventurero de los años 90 y situándolo en un entorno 2.5D donde la magia se mantiene intacta.

Al igual que en la aventura original, el objetivo es recuperar siete gemas repartidas a lo largo de cinco mundos para rescatar a Minnie de las garras de la malvada bruja Mizrabel. Exploraremos paisajes diversos como bosques, mundos de juguete, bibliotecas y calabozos, todas ilusiones creadas por la malvada bruja para distraernos de nuestro objetivo.

Cada escenario que conforman las salas del famoso castillo del título, fueron reimaginados por completo en tres dimensiones, con gráficos que explotan al máximo las capacidades de esta generación. El diseño de niveles da un giro drástico para aprovechar estos cambios, a diferencia de otras remakes recientes como Ducktales: Remastered, donde sólo vemos cambios de imagen y mínimos retoques en diseño y gameplay.

La innovación más divertida de todas es la de un narrador omnisciente que nos cuenta la historia a medida que avanzamos, generando un clima paródico de cuento de hadas.

Es posible que los más fundamentalistas pongan el grito en el cielo, pero lo cierto es que la renovación le sienta muy bien y lo vuelve una experiencia apta tanto para un jugador nostálgico como para uno nuevo e inexperto. Su duración es breve, puede pasarse completo en una sentada, aunque encontrar el 100% de los items ocultos nos va a llevar más de una tarde. Aun así, su rejugabilidad es mínima, algo que parece haber sido considerado en el precio.

Después de fiascos como Epic Mickey y su secuela, con una propuesta artística super innovadora pero con severos problemas técnicos y mecánicos, es bueno ver que nos ofrezcan una nueva (vieja) aventura de Mickey en la que realmente podamos, eh... divertirnos. ¡Larga vida al ratón!

LA GÉNESIS DEL RATÓN

Estamos ante la remake de un clásico de plataformas en Sega Genesis. Aunque muchos se quejan que el gameplay fue reimaginado y que el juego se siente más fácil que el original, lo cierto es que la dificultad del anterior era algo excesiva, en parte a causa de las limitaciones de la era 16-bits. Sin mencionar la versión de 8-bits no tan bien recordada, que salió para Master System y Game Gear.

LOS DATOS:
- SEGA
- SEGA STUDIOS AUSTRALIA
- APLATAFORMAS
- PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
Mickey vuelve en un "plataformero" al estilo 2.5D, remake de un clásico de Sega Genesis, con hermosos escenarios para recorrer.

LO BUENO:
Fiel a la esencia del original sin dejar de innovar, divertido e inspirado.

LO MALO:
Se hace muy corto, se puede pasar en un par de horas.

Por Santiago Figueroa
Código Morton

90%





BEYOND: TWO SOULS

Beyond: Two Souls
Cómo lidiar con un stalker fantasmagórico

BEYOND: TWO SOULS NOS PONE EN LA PIEL DE JODIE HOLMES, una muchacha que mantiene un vínculo con una entidad fantasmal llamada Aiden. Durante el juego experimentaremos diversas etapas de la vida de Jodie, desde su infancia, siendo objeto de análisis en un laboratorio, hasta la madurez, cuando forma parte de la CIA, en busca de desentramar los misterios que circundan a su amigo invisible.

Antes que nada vamos a aclarar lo que es y lo que no es Beyond: Two Souls, de ahora en más BTS. Se trata de una aventura de la cual formaremos parte tomando decisiones que afectan sutilmente su desarrollo o la forma en que ocurren los hechos. Su jugabilidad consiste en pequeños elementos de exploración, acción y varios QTE (Quick Time Events).

No estamos ante un juego repleto de acción y mecánicas ultra complicadas, sino que son bastante simples. Podemos movernos libremente por el escenario e interactuar con elementos y personas. Los retos del juego no están ligados a la destreza y habilidad para presionar botones, ya que las tareas se realizan de manera simple, la dificultad no es un impedimento para avanzar ni se castiga no cumplir el objetivo.

Habiendo aclarado esto, podemos decir que si buscan un juego dinámico, plagado de acción, donde hay que apretar 10 botones por segundo, BTS no cumplirá sus expectativas.

Nos encontramos ante un juego que bien podría definirse como una película interactiva, o aventura narrativa, porque el objetivo de Quantic Dream es contarle al jugador una historia y permitirle formar parte de la narrativa. Somos nosotros quienes vamos develando la historia, interactuando con nuestro alrededor y tomando decisiones mientras avanzamos. Es cierto que el "tomar decisiones" está bastante más acotado que en su predecesor, Heavy Rain, ya que intentaron darle un enfoque aún más cinematográfico.

Pero chango, ¿cómo se juega entonces?

La modalidad de juego es bastante simple, usamos el stick izquierdo para mover a Jodie y el derecho para rotar la cámara o interactuar con el escenario cuando sea posible. Además, en ocasiones podemos cambiar el modo de control para utilizar a Aiden, nuestro guardaespaldas







No me quedó claro, ¿es un juego o una película?

Es un juego, una película se reproduce sola al poner play, en cambio un juego se define como tal al presentar una interacción con el usuario que provoca una reacción de parte del mismo, y acá justamente nuestro trabajo es el de controlar a la protagonista mientras atraviesa distintas etapas de su vida junto a su extraño compañero Aiden. La narración tiene una estructura desordenada, iremos atravesando distintos episodios de la vida de Jodie, comenzando desde su niñez a los ocho años, pasando por su complicada adolescencia, hasta llegar a su etapa adulta, rondando los 24. La acompañamos a lo largo de 15 años y nos permite ver lo complicada que es su vida, pero no significa un problema si tenemos en cuenta que está modelada sobre la bellísima actriz Ellen Page. También encontraremos otra reconocida personalidad del mundo actoral como Willem Dafoe, interpretando al Doctor Nathan Dawkins.

etéreo. Lo bueno de controlar a esta especie de Casper es que cumple con varias de las propiedades del tipo fantasma: puede volar, atravesar puertas y ventanas, y manifestarse sobre objetos o personas, la única limitación es la distancia que debemos mantener de nuestra host humana. Gracias a esto podemos escuchar conversaciones que se dan en otro lugar o interactuar con objetos fuera del alcance de Jodie.

En ciertas ocasiones se presentan cutscenes donde tenemos que apretar los botones que se indican en pantalla para superar la situación. Generalmente si sale mal solo debemos reintentar la escena, casi no hay situaciones donde un reto no completado afecte la continuidad de la historia o lleve a un Game Over. Un elemento curioso del gameplay es que se puede jugar de a dos, un jugador controla a Jodie y el otro a Aiden. Dado que nunca se puede usar a los dos personajes al mismo tiempo es como darle el control al otro jugador cada vez que cambiamos de personaje. Por otro lado, se puede descargar la aplicación Beyond Touch, que hace posible jugar directamente desde un dispositivo móvil en lugar del Dualshock, una particularidad digna de mención, principalmente para quienes no estén familiarizados con el joystick de PS3. Aparte de eso tenemos los ya recurrentes logros y contenido desbloqueable que incluyen videos "making of" y "behind the scenes", que nos permiten ver en detalle la producción relacionada al desarrollo del juego.

Jugué al Heavy Rain y me voló la peluca. ¿Con BTS va a pasar lo mismo?

Mmh, ni. Puede que sí, como puede que no. Si bien mantiene esa estética de película, BTS es más película que Heavy Rain. En su predecesor, las escenas de acción/lucha requerían más habilidad de parte del jugador, en BTS está todo más simplificado. No se presentan tantos desafíos, se dejó un poco de lado la parte jugable para pasar a hacer hincapié en la historia y la fluidez de la misma, ahora si esto representa un cambio positivo o no, va a depender de cada jugador. Personalmente me gustó más y me pareció mejor incluso, pero eso no quiere decir que Heavy Rain sea menos, simplemente es distinto y prioriza otros elementos. Más allá de eso, es una grata experiencia y un gran juego de por sí.

LOS DATOS:
- Sony Computer Entertainment
- Quantic Dreams
- Drama Interactivo, Aventura
- PS3

QUÉ ONDA:
Una aventura atípica, es como "jugar" una película.

LO BUENO:
Gráficamente impecable, gran ambientación. Una historia interesante y bien lograda.

LO MALO:
No presenta dificultad, las decisiones durante el juego afectan algunos hechos pero casi no cambian la historia.

Por
Cristian Venticinque
| The Adjudicator

76%









Pro Evolution Soccer 2014

Menos PES que el Mar Muerto

LOS DATOS:
- KONAMI
- FULBITO VIRTUAL
- PC, PS3, X360, WII, PS2

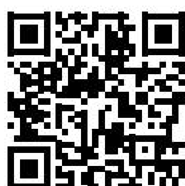
QUÉ ONDA:
Se rehízo el Juego desde cero, cambiando su esencia, y generando mucha controversia.

LO BUENO:
Liga Argentina, relatos de Niembro y Closs, y casi ningún "Bug" en los partidos.

LO MALO:
El Modo Online aun convive demasiado con "LAGGERS", las "caras" de los Jugadores, y no habrá versión NextGen.

*Por **Guillermo Grotz y Franco Racchi** @PESudamerica*

60%



DIFÍCIL. SOLÍAMOS DECIR QUE PES ERA "DIFÍCIL". Esta vez, irónicamente, lo difícil es explicar PES 2014. Se rehízo el juego desde cero, sí. ¿Era el año para hacerlo? Meses antes de su lanzamiento se comunicó que no habría versión de próxima generación, por ende, se rehízo de cero un juego que hoy solo veremos en plataformas que ya están llegando a su fin de ciclo. Los afortunados que en los próximos meses comiencen a adquirir su reemplazo, no tendrán PES.

Entonces para la generación actual: ¿perfeccionó y mejoró la versión del año pasado? También es difícil de explicar. PES 2013 había gustado mucho. PES 2014 alcanzó un pico de controversia inédito. ¿Por qué? Hay un "hoy" y hay un "futuro-cercano", aunque ninguno del todo satisfactorio. Con el nuevo motor gráfico como eje principal, todos los usuarios pusieron sus ojos en ese aspecto, pero para su sorpresa, se redujeron de 1.800 a solo 300 "caras" de los jugadores que aparecen en el juego. Por eso, ya antes de su lanzamiento se había anunciado un DLC conteniendo 1.000 rostros mejorados (ahora se habla de 800), para el mes de noviembre.

¿Qué más tendría el DLC? Algo clave: los traspasos de la Temporada 2013/14. Sí, aquel parche que Konami solía publicar el día del lanzamiento o unos pocos días después, esta vez se demoró tanto que al cierre de esta edición estamos jugando con Özil en Real Madrid y Bale en Totthenham. ¿Qué más? La herramienta de myPES –clave para constatar resultados, armar ligas con amigos, etc.–, sobre la que esta vez hay mucha expectativa, ya que sería más orientada al uso desde smartphones.

Mencionamos traspasos, faltó nombrar a Trezeguet en River Plate, y esto nos da pie a hablar de Riquelme, Maxi Rodríguez, Abreu y demás joyas del fútbol argentino. Por primera vez los 20 planteles de la Primera División de Argentina están presentes en el PES. No solo eso, sino también los relatos de Mariano Closs y Fernando Niembro, y también estadios: El Monumental y la Bombonera, como parte de un DLC Premium (solo disponible en Bundles especiales de PS3).

¿Qué es lo que más gustó hasta ahora? El efecto "Heart" o el "Efecto de la Tribuna y sus Fans". Se puede activar esta opción y tener una influencia anímica del público en las capacidades de los jugadores. Quien actúe de Local tendrá un rendimiento diferente, que podrá redituarle a su favor o en contra, ¡como en la vida real! Los jugadores ven con buenos ojos que si son locales tengan un leve "plus" anímico, pero tampoco es que ganan solo por eso. Por último, hablamos de Team ID. En PES 2013 supimos lo que es Player ID, ahora en PES 2014 a eso se le suma el "Team ID", que consiste en reflejar con el máximo realismo el estilo de juego de un equipo. Es posible modificar cada ID a gusto, tanto es así –y al extremo– que es posible hacer jugar al Real Madrid como el Barcelona, siempre que ajusten cada parámetro de forma correcta.

Se cambió la esencia del juego con vistas a la próxima generación pero, por haberse hecho de cero, tenemos un producto incompleto. [i]



FIFA 14

¡Vieja, lo logré! ¡Finalmente voy a ser el 9 de Boca Juniors!

FIFA WORLD

EA Sports está desarrollando un juego para correr desde el navegador de internet basado en Ultimate Team y con el modelo F2P. Se estima que la beta abierta será en los inicios del 2014.

TERMINO UNA SESIÓN DE TRES HORAS DE FIFA 14. Transpirado, voy a ducharme y sacar conclusiones. Mientras enjabono los sobacos pienso lo difícil que es el camino a la perfección y quedar bien con todos los fans. FIFA hay uno solo, ¡pero jabones hay miles!

Otro año y otra versión nos aborda. "¿Era necesario?", pensarán algunos. Pienso que sí, FIFA 13 dejó muchos baches sin tapar, bugs sin corregir y una deuda enorme con los fans que año tras año pagamos el fichín. El Impact Engine está dando sus últimos pasos (Ignite tomará la posta en consolas next-gen) y en esta versión se le sacó todo el jugo posible, con la inclusión de la Liga Argentina y el modelado de estadios locales. Inesperado, pero que fue un golazo de media cancha. Incluyeron nuevos movimientos de precisión, un nuevo sistema de cabeceo; ahora nuestros jugadores realizan más piques y desmarques ampliando el espectro de jugadas.

El gameplay es casi perfecto, lo dice alguien que juega fichines de fútbol desde el Emlyn Hughes en la Commodore 64. Los pocos errores de gameplay se deben a programadores que no son futbolistas. Claros ejemplos son la ley de ventaja, que a veces corta una situación de gol y ciertos lanzamientos aéreos en profundidad imposibles con defensores con limitadas habilidades de pase.

La interfaz es sublime, mucho mejor que la versión anterior, intuitiva y simple, pero siguen fallando en llevar pasión fuera del estadio. En el Modo Carrera podrían crear un diario donde encontrar chismes, presiones de las hinchadas o la tensión previa a un clásico. Antes de jugar un partido no se sabe si jugamos contra el primero o el último. La buena noticia es que hicieron más dificultoso el contratar jugadores, no se puede ver su puntaje promedio sino que vemos algunos stats mínimos y máximos, y debemos estimar el nivel de la futura estrella o futuro aguatero.

El Modo Pro sigue igual, fans sugirieron un estilo RPG para distribuir puntos, realizar tareas fuera de la cancha e incluso mejorar el sistema de puntuación, pero EA aún no se decide por mejorar el modo. Lo bueno es que podemos elegir hacer nuestra carrera en cualquier club de la Argentina.

El Modo Multijugador sigue basado en competir en Temporadas, se mejoraron problemas de desconexión y lag. Los desafíos de habilidad fueron renovados e hicieron mucho más atractiva la competencia entre amigos, ya que constantemente te avisa si alguien superó tu puntaje.

El Ultimate Team sigue tan fuerte como antes, han incluido valores de compenetración a los jugadores, algo muy interesante que junto a cartas consumibles puede cambiar aspectos de tu jugador, como hacerlo aguantar la pelota de espaldas al arco o mejorar su gambeta. La búsqueda de jugadores es mucho más práctica, también agregaron la posibilidad de jugar un partido mano a mano y las temporadas ahora tienen 10 ligas. Sin embargo sigue requiriendo estar conectado a internet. A pesar de que juguemos un torneo offline, al perder la conexión se nos termina el partido.

En el balance general FIFA 14 es un gran fichín, que nos dará cientos de horas de entretenimiento, garpando cada centavo de su valor. [i]

LOS DATOS:
- EA SPORTS
- EA SPORTS
- FULBITO VIRTUAL
- PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
El mejor simulador de futbol de la actualidad.

LO BUENO:
La inclusión de la Liga Argentina.

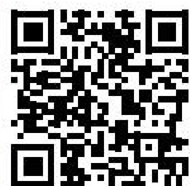
LO MALO:
Hay que poner mas pasión sobre lo que sucede entre fecha y fecha de un torneo.

Por Mario "Shadbox" Marincovich @mariohm

90%







S4 League abre su servicio latino

El juego online que ha reinventado al género de los shooters

Por Lucas Robledo
@LucasRobledo

UN JUEGO DE DISPAROS en tercera persona (Third Person Shooter) destacado por su dinámica y versatilidad. Entretenido, casual y con una estética futurista animera. Diversos modos de juego, una gran tienda de ítems, y lo más importante de todo: una inmensa comunidad que esperó ansiosamente por él durante años.

Es difícil calificar a S4 League. Y esa es la clave de su éxito. Pero podemos hacer un intento desde su nombre que hace referencia a 4 letras S, presentes en las palabras que resumen el concepto general del juego: Stylish, eSpers, Shooting, Sports. Algo así como un lujoso deporte de disparos entre personas con poderes especiales. Distinguido por sus novedosas modalidades de juego, el vértigo de sus partidas, y una alta customización de avatares y armas S4 League es mucho más que un shooter.

Desarrollado por Game On Studio y distribuido por Neowiz -una de las grandes compañías coreanas en materia de divertimento digital - el juego actualmente transita por su sexta temporada: Treasure Hunters (Cazadores de Tesoros) donde se suman nuevas misiones y formas de juego en un producto que se actualiza y evoluciona constantemente.

S4 League llega a la región gracias a Yuisy, el portal de juegos online y multiplataforma perteneciente a la Compañía de Medios Digitales (Grupo Clarín), que ha empezado a moverse fuerte en Latinoamérica gracias a la presencia de sus títulos: S4 League, y la organización de un torneo local -y oficial- de League of Legends. Yuisy ha comenzado a trabajar duro para ser líder regional en materia de juegos online durante los próximos años de la mano de un equipo de trabajo amplia experiencia en el mercado. Esta es su prueba de fuego.



Mucho más que un shooter

Para aquellos que aún son ajenos al mundo de S4 League, debemos decir que vale la pena conocerlo a través de cualquiera de sus modos, que nos permiten jugar individualmente o en equipos.

En Arcade, el jugador podrá acceder a un modo historia y disfrutarla en cooperativo con hasta 3 amigos. Si desean un poco más de acción pueden ingresar a modos multijugador como Deathmatch, Captain, Battle Royale, y disparar hasta el hartazgo, o -por qué no- eliminar a sus rivales a katana limpia (entre las decenas de armas cuerpo a cuerpo que hay).

Otro modo -que distingue a S4 League, y lo diferencia de sus competidores- es el Chaser, donde un jugador tomará el rol de un espíritu super poderoso y se verá envuelto en una misión contrarreloj para eliminar del mapa, en un tiempo determinado, a todos sus rivales.

Sin embargo, el modo definitivo y característico del juego es el Touchdown: un deporte dentro de S4 League, donde las reglas son similares a las del fútbol americano: ambos equipos deben avanzar hacia la línea de gol ubicada en la base enemiga, y anotar. Ambos pueden quitarle la pelota (de características muy particulares) al otro equipo eliminando al miembro que la lleva. En caso de que ese jugador muera de otra forma, el balón volverá al medio. En este modo, las partidas se dividen en dos tiempos,



permitiendo a los eSpers (así se llaman los jugadores de S4) cambiar de personaje, arma, y estrategia.

Sintámonos especiales

Si hasta ahora el contenido no era suficiente, tranquilos. Hay más. Dentro de la partida los jugadores cuentan con la opción de cargar consigo un poder sobrenatural que les permite realizar distintas acciones en su entorno: desde ser más resistentes hasta convertirse en metal, o generar un escudo de energía, todo es válido en S4 League. Esto agrega una profunda veta analítica que lleva a combinar habilidades y armas para crear una estrategia ganadora.

Actualmente hay más de 10 habilidades especiales entre las que un jugador puede elegir, cada cual con su función, capacidad y límites propios.

Katanas, lolitas, y mucha acción

Sin lugar a dudas un apartado a destacar dentro del mundo de S4 League es su diseño: desde la ropa con la cual los jugadores pueden equipar a su personaje, pasando por las armas, hasta finalmente llegar a los mapas, meticulosamente creados para formar parte de un universo de clima único.

Todo es pulido, colorido y estable, la línea de arte es original y refinada. Las posibilidades son infinitas, podemos convertirnos en quien queramos: una candente lolita llena de volados en su vestido, una mercenaria lista para la acción con su ropa de combate, o un jefe yakuza en un reluciente traje dispuesto a matar.

Las armas no son menos y el juego cuenta con más de 100, cada una con diseños y estadísticas propias. Los diversos modelos y funcionamientos las llevan a que se adapten mejor a ciertos mapas o estrategias.

Los mapas son una delicia visual y merecerían cada uno un apartado especial para su análisis en profundidad. Cada modo tiene los suyos (algunos presentes en varios de ellos).

Es verdaderamente agradable la experiencia visual que S4 propone mediante la combinación de sus personajes y paisajes, que poseen desde espacios aéreos completamente interactivos, a lujosas habitaciones que pueden destruirse a disparos o en un par de espadazos.

eSpers latinos

El público de América Latina, fiel seguidor del juego desde sus inicios en Corea, y luego en el servidor europeo, tiene ahora una versión regional con todos los beneficios que esto significa. Actualmente en Open Beta Test (OBT), el primer paso para que S4 League sea un éxito rotundo ha sido dado, y los fans ya están celebrando su llegada desde que Yuisy anunció su publicación meses atrás.

Con una comunidad activa y en constante movimiento, el panorama es más que alentador. No cabe duda alguna luego de los eventos de presentación realizados en Lima (Perú) y Santiago (Chile), donde los latinos demostraron su pasión por el juego y la competitividad que este genera. Varios de los usuarios con mayor trayectoria, dueños de cibercafés, prensa, y asociados fueron parte de estos encuentros, donde pudieron charlar cara a cara con Adrián Guarracino y Leandro Iraizoz, el Jefe de Producto y el Responsable de Prensa y Comunicación de Yuisy, respectivamente.

El servicio en español, le da además a los jugadores la posibilidad de recibir soporte en su idioma, participar de cientos de eventos mensuales, competir en ligas regionales por premios en efectivo, y adquirir ítems pagos en moneda local.

¡Que comience la acción!

S4 League promete y mucho. Yuisy también. Con un ambicioso plan para que el juego sea número uno en Latinoamérica, y nuevos proyectos en camino, el próximo año será auspicioso para ellos. De seguro, pronto habrá más y más novedades. [i]



Piratería: debate en el mundo digital

Una mirada inusual a un problema habitual

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

SÍ, ESO MISMO, PIRATERÍA. La sola palabra es más innombrable que el propio Voldemort. Sabemos que es un asunto delicado, pero es necesario retomarlo cada tanto para romper con ese falso tabú que lo rodea. Para abordar el tema, compartimos unas declaraciones que realizó Tommy Refenes –co-creador de Super Meat Boy– a principios de año, justo después del famoso fiasco de SimCity. Hizo una reflexión muy interesante sobre la piratería, que en la opinión de este humilde redactor, no tuvo la trascendencia que merecía.

Tommy comienza con una breve descripción de los locales minoristas y los productos físicos. Estos, tienen una determinada cantidad de stock para vender, siempre limitada. Supongamos que una unidad de ese stock viene defectuosa o es robada. Eso deriva en una unidad menos para vender, por lo tanto es una pérdida cuantificable. Ahora, ¿qué pasa en el mundo virtual? En un inventario digital, el número de stock es infinito y la cantidad de productos para vender son ilimitados. Si alguien roba una unidad de ese stock, o diez, o mil, sigue habiendo infinitos. Porque infinito menos mil es igual a infinito. Entonces Tommy concluye que no hay pérdida en el mundo digital cuando alguien roba un juego, porque no significa una copia menos para vender. Calcular pérdidas basadas en un inventario ilimitado es imposible. De hecho, él estima que Super Meat Boy debe haber sido pirateado unas 200 mil veces y aun así no considera que haya perdido dinero por eso.

Cualquiera podría retrucar, con total lógica, que una copia pirateada representa una potencial venta menos, pero Tommy considera esto irrelevante, porque afirma que es imposible saber las intenciones de las personas. No hay forma de probar que una persona que pirateó un juego lo hubiera comprado de no haber podido acceder a la copia pirata. Quizás nunca lo hubiera hecho de todas formas. Entonces nos preguntamos, ¿cómo saber si alguien que jugó un juego pirata no lo compró? ¿Cuántas de las copias pirateadas hubieran terminado en venta de no haber sido pirateadas? Y, ¿cuántas de las copias pirateadas terminaron en venta?

¿La cura es peor que la enfermedad?

Es una creencia generalizada que el DRM incentiva la piratería y es común pensar que estos son los juegos más descargados de forma ilegal. Un extenso estudio realizado por TweakGuides indica que el DRM no necesariamente incrementa la piratería, ya que los juegos más pirateados son los que no tienen protección. Dos interrogantes se desprenden de esto: ¿quiere decir que el DRM funciona? Y más importante aún, ¿es falso que si se elimina el DRM de los juegos se van a vender más? Porque los más pirateados son los que no utilizan medidas de control.

Pero frenemos y volvamos a lo que dice Tommy. Afirmar que mil copias piratas equivalen a mil ventas menos es incorrecto, porque no se puede predecir las intenciones de las personas. La implementación del DRM requiere de una inversión previa en investigación, desarrollo y aplicación, con el fin de que retorne como ganancia en ventas. Es una medida de protección que



tiene un costo cuantificable para una empresa, creada para combatir una pérdida imposible de medir. Refenes explica que esta es la razón por la cual no se puede asegurar ni comprobar que el DRM tenga resultados beneficiosos. Y mucho menos si tenemos en cuenta que la mayoría suelen ser vulnerados en cuestión de días.

¿Recuerdan lo que pasó en el lanzamiento de SimCity? El mal funcionamiento de un DRM no sólo arruina la experiencia de juego para los usuarios, sino que produce daños a la empresa que lo implementa. Se ve forzada a devolver el dinero a los clientes por el malestar generado. Una pérdida cuantificable. En el mundo físico, cuando alguien devuelve un producto, siempre se puede volver a poner a la venta para que lo compre otra persona, lo que compensa la pérdida del primero. Pero en el mundo digital, una devolución no se puede recompensar, porque infinito más uno sigue siendo infinito. El resultado es una experiencia negativa para el jugador, lo que lleva al segundo punto: la pérdida de confianza de los clientes. Este es un problema mucho más grave que la devolución del dinero, aunque por supuesto no es cuantificable. Aquellos que se vieron defraudados y frustrados en primera instancia, difícilmente vuelvan a invertir su plata en alguien en el cual ya no confían. Así, Refenes concluye que el DRM es más peligroso y causa más perjuicios que la piratería.

Por supuesto, todo este razonamiento esta volcado sólo al mundo digital, dejando de lado las copias piratas físicas. Para analizar lo que pasa en las consolas se necesita abordar el problema desde un punto de vista diferente, sin ignorar estos argumentos que continúan siendo relevantes. Sin dudas la piratería abarca otros aspectos más allá de la pérdida o ganancia monetaria, que tienen ver con los actos morales y éticos no justificables. Lo importante es darse cuenta que ninguno de los dos "bandos" tiene toda la razón, y resumir algo tan complejo como la piratería en "es buena" o "es mala" es esquivar el problema, porque comprende procesos mucho más profundos que sólo se pueden llegar a entender con el debate.

Lo que sí es seguro, es que la mejor forma de combatir la piratería es dejar de obligar al público a comprar un juego, sino lograr que deseen hacerlo. Cambiar el "tener que comprarlo" por "querer comprarlo". El estudio de TweakGuides indica que los más pirateados son los que no tienen protección, pero no se puede saber cuánto se hubieran pirateado de haber tenido. Aún así, coincidimos con Tommy en que la gente tiende menos a piratear un fichín cuando es de fácil acceso –tanto por costo, como por sencillez para adquirirlo–, anda bien y hace lo que promete que hace.

Irónicamente, el DRM es una medida de protección que castiga a los clientes que debe proteger. Ganarse su respeto y la confianza es la única forma de que estos aprecien y se interesen por la dedicación y el esfuerzo que conlleva hacer un juego, y por ende, la mejor forma de aumentar las ventas. [i]





Mundo Tributo

Un repaso por todo sonido posible de cuanto producto escupa la cultura pop

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

CUANDO ARRANCA AQUELLO DE CHALA/HEAD/CHALÁ, las personas –indefectiblemente– levantan sus puños y braman porque saben que, ahí, en ese alarido fulgurante, está la contraseña para que el goce –epifánico, chamánico, esplendoroso– llegue a su punto máximo. Emular al pie de la letra una canción. Que guste. Que se pida otra. Y otra más. ¿Doble personalidad? No, jugar a ser otro. Y de aquello hacer un hobby o una profesión. Jóvenes y no tanto que toman prestadas obras pre-existentes para crear nuevas obras. Como reinterpretación, remix o dádiva misteriosa a sus ídolos, algunas bandas decidieron tocar lo tocado. Y así, el tributo calca tonos, muecas y guitarrazos. Y así, entonces, los covers se convierten en una obra original.

Flashback: Una banda de película | Se trata de una de las bandas con más relevancia en esto de los tributos sonoros a la cultura pop. Los Flashback hacen música de películas, series de televisión, dibujos animados, videojuegos y demás. En su repertorio nunca faltan el jingle del Refresco Rinde 2, ni el de las extintas golosinas Tubby 3 y 4. Tampoco los temas de Volver al Futuro. Y de la película de Robert Zemeckis es que toman anclaje para su imaginario visual. El dato: en vivo suenan increíble.
Contacto: www.facebook.com/unabandadepelicula

Hitomi Flor | Florencia Acosta hace k-pop. Florencia Acosta es Hitomi. K-pop: pop coreano. Hitomi: su alter ego artístico. Estudió japonés, chino mandarín y coreano. Campeonó en cuanta competencia exista. Incluso, llegó a viajar hasta Asia para representar a la Argentina en un evento de karaoke mundial. Goza de cierta popularidad debido a su belleza y su destreza en el canto y el baile. Es una de las artistas más conocidas en la escena anime nacional. ¿Su fuerte? "Zankoku na Tenshi no These", el tema apertura de la serie Neon Genesis Evangelion.
Contacto: www.facebook.com/Hitomi.Flor

Leprechaun | Ser nerd en la época donde no estaba de moda serlo. Banda legendaria de la cultura de márgenes local. Conjunto nacido a mediados de los años noventa, Leprechaun conjugaba rock y anime. En su repertorio estaban los openings y endings de todas las series populares del momento (Dragon Ball Z, Caballeros del Zodiaco y demás). Tuvieron su gran momento cuando ganaron un concurso organizado por la Editorial Ivrea —el mítico sello detrás de la Revista LaZer y de muchísimos mangas— para tocar en Expocomics & Anime 2001. Sacaron un EP y algún que otro LP. De hecho, ostentan un antecedente fuerte: "Breaking Stereotypes", su disco, fue el primer álbum de anime registrado de forma legal en toda América Latina. Tocaron muchísimo y se disolvieron.
Contacto: No disponible.







Los Parraleños | Hacen de todo: del himno punk "Ya no sos igual" hasta el cuarteto viperino de "¿Quién se ha tomado todo el vino?", pasando por las baladas à-la-"Mujer Amante". Conocidos por ser un convoy de japoneses nativos de estas pampas, Los Parraleños despuntan el vicio de los covers en cuanta presentación tengan. Coquetearon con lo masivo —con un videoclip en alta rotación y todo— a partir de aquella deformidad cumbia-metalera llamada "Megadeth", que parodiaba al hit del momento, "Morrissey", de Leo García. El punto máximo de su bizarrismo: un mash-up del opening de Dragon Ball Z con "Azul", de Cristian Castro. El 2 de julio de 2012, la banda anunció mediante su Facebook que Nico Takara, uno de sus integrantes, murió a causa de un cáncer. Y, pese a la baja, siguieron tocando.
Contacto: ***www.facebook.com/parralenos***

Power Up | Primera big band dedicada de forma íntegra a interpretar música de videojuegos. De esta manera, desfilan temas de todas las consolas: NES, SNES, Sega Génesis, Game Boy, Neo Geo, Game Cube, Dreamcast, PlayStation, Wii y Arcades. Su particularidad radica en que son más de treinta músicos en escena. ¿Su show? Audiovisual en su totalidad. Dirigidos por el gamer Mariano Cazorla, Power Up entrega un repertorio con tracks de Pokémon, Mario Bros., Street Fighter y éxitos de todos los tiempos. Han trascendido el nicho de los eventos dedicados a la nerdencia para tocar en lugares de la talla de Niceto o Groove.
Contacto: ***www.facebook.com/powerupband***

Reservoir Songs | Menuda tarea la de los Reservoir Songs: hacer un espectáculo de rock inspirado en las bandas de sonido de las películas de Quentin Tarantino. Y QT, se sabe, es uno de los más finos consumidores voraces de expresiones culturales. En consecuencia, en sus films suena lo mejor y más selecto de la música mundial. De cualquier forma, los Reservoir Songs se las ingenian para oírse sofisticados y divertidos. El look acompaña —los varones parecen salidos de la mismísima Perros de la Calle; ellas, portan vestidos setentosos, fatales— y su onda, la rompe. Su versión de "Stuck in the Middle With You" es brillante.
Contacto: ***www.facebook.com/ReservoirSongs***

Sayounara John Takeda | La cultura asiática tiene en Sayounara John Takeda a uno de sus máximos difusores. ¿Qué hacen? J-rock, japanese rock, uno de los movimientos más potentes de la cultura nipona. Su ex líder, Hideki, que abandonó la banda por "diferencias de gustos y pensamientos", gozaba de un look andrógino coqueteando siempre con el yaoi (representación artística, erótica o romántica de relaciones de amor homosexual entre dos varones). Habitualmente, el youtubber Ariel Sotomayor, de la productora Toronja Producciones, canta con ellos el opening de la serie Death Note. Un distintivo: su vestimenta de camisa y corbata.
Contacto: ***www.facebook.com/sjtakeda*** [i]





Guerras en el mundo de Gulliver

Miniaturas que son grandes

EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE MESA ofrece una variante poco explorada en este hemisferio del globo, pero muy entretenida, muy estratégica y más tradicional de lo que se cree: las batallas con miniaturas; en English, miniature wargames o fantasy wargames.

Se juega en tableros grandes, muy grandes, del tamaño de una mesa larga, con un terreno que muestra obstáculos y elementos con relieve, léase montañas, ríos –aunque no haya agua real en la mesa–, paredes de ladrillos, casas abandonadas, fuertes, castillos, autos, barriles, o sea, todo lo que puedan encontrar en un escenario real allí está.

¿Y todo ese montaje para qué? Para que dos o más ejércitos batallen entre sí y cumplan misiones en particular. Así es que cada jugador dispondrá de un set de miniaturas hechas en plástico o metal, pintadas a mano y de entre tres y cinco centímetros de altura; las hay más altas, como por ejemplo, los dragones del LOTR. Los sets no se construyen con piezas al azar, responden a bandos y cada unidad suele tener un costo en puntos a invertir de un total predeterminado. Por ejemplo: un orco vale 20 puntos y se dispone de 500 para gastar. Esto obliga al jugador a elegir figuras en base a una estrategia, en lugar de poner todas las que tiene.

A esta altura es bueno hacer una distinción: no es lo mismo este tipo de juegos donde el terreno no tiene casilleros que aquel donde sí hay cuadrados o hexágonos para calcular los movimientos, como es el caso de Heroclix. En los juegos de miniaturas puros se usa una regla para medir el avance de las unidades.

Una vez que los escuadrones están dispuestos en el terreno y comenzaron su marcha, la tensión irá in crescendo hasta el momento de la trifulca. Habrá ataques conjuntos o individuales donde para definir un ganador se tendrán que comparar las habilidades de los combatientes –descriptas en el libro de reglas o en el manual correspondiente al ejército– y tirar dados para definir el resultado de la acción. La cuota de azar es fundamental. Nunca se sabe lo que puede pasar. También hay elementos como cañones, o incluso la magia si estamos jugando una versión de fantasía como el Warhammer.

Origen

Su origen se remonta a principios del siglo XX con la publicación de All the World's Fighting Ships de Fred Jane, donde él con su avezado conocimiento de las flotas marinas de guerra del mundo proponía un juego de simulación al respecto. También influyó el posterior Little Wars, un libro de H. G. Wells –el mismo de La guerra de los mundos– con reglas simples para recrear batallas militares en tierra.

Pero no fue hasta la década del '50 que de la mano de Jack Scruby este producto comenzó a fabricarse y venderse a gran escala.

Vale aclarar que por entonces estos juegos se basaban en la recreación de batallas épicas. Recién más tarde el formato viró hacia géneros más populares para que también pudiera convertirse en el pasatiempo de jóvenes universitarios y no sólo de viejos amantes de la estrategia militar.

Por Pablo Huerta
@pablohuertaok



Actualmente...

Son juegos muy divertidos, pero su práctica plantea una serie de desafíos a superar: el set básico cuesta por lo menos el doble que cualquier juego de tablero, las miniaturas que incluye no suelen venir pintadas –tarea para el hogar–, requiere de un cuidadoso traslado y de la disponibilidad de una mesa grande para jugar, y su posterior expansión para mejorar los ejércitos y variar el tablero también implica una cuota de tiempo y dinero extra a disponer; en esto se parece a los TCG como Magic: The Gathering.

Aún así es aconsejable la experiencia de conocerlo concurriendo a algún club que facilite el material o armando una versión propia con fichas de cartón. Los interesados disponen de las siguientes opciones:

Warhammer (1983): el clásico, el Dungeons & Dragons de los juegos de miniaturas. Podemos elegir entre orcos, elfos, goblins, humanos, y todo aquello que hayamos encontrado en un libro de fantasía medieval. Warhammer 40.000 (1987) es su popular variante futurista.

El Señor de los Anillos (2005): producido por Games Workshop –la misma que Warhammer–, ofrece otra opción en el universo de fantasía medieval, ideal para los fanas de Tolkien.

Star Wars: la franquicia creada por George Lucas dispone de una versión purista –sin casilleros– de 1991 y otra con casilleros de 2004 producida por Wizards of the Coast, la empresa que creó Magic: The Gathering.

BattleTech (1984): una alternativa que incluye robots y todo aquello que la tecnología pueda ofrecer.

Por último, tres alternativas "impuras": HeroClix, Halo ActionClix y Assassin's Creed. La primera permite jugar con los superhéroes de Marvel y DC –sí, podrán darse murra con Hulk y Superman si quieren–, la segunda está ambientada en el popular FPS para Xbox y la tercera trata sobre nuestro juego de asesinos favorito. Todas son Collectible Miniatures Games (CMG) –se venden en cajitas con figuras al azar– y están producidas por Wizkids, empresa creadora de un sistema de reglas donde las habilidades de los personajes están incluidas en la base de la figura, la cual a medida que avanza el combate gira reflejando que el personaje se va debilitando tal como ocurriría en el mundo real. [i]

1010101

Para tener nuestra cuota de batallas épicas digitales podemos jugar a Warhammer 40K: Dawn of War, un videojuego de estrategia en tiempo real lanzado en 2004 que se basa en su versión física, pero que no tiene la estrategia basada en turnos. Para esto en particular se puede apuntar a la saga Heroes of Might & Magic, que mezcla a los juegos de rol con las batallas entre ejércitos fantásticos. O a Total War, uno de los mejores juegos de estrategia bélica de la actualidad. Si lo que preferimos es algo más parecido a los juegos puros, existe una versión online no oficial del BattleTech llamada MegaMek (megamek.info) o De Bellis Antiquitus Online (www.dbaol.com), basada en el miniature game que recrea contiendas antiguas al mejor estilo de Age of Empires.



Auténtico terror

Un vistazo a los juegos más escalofriantes del último tiempo

QUE EL GÉNERO DE HORROR EN VIDEOJUEGOS se esté expandiendo a horizontes impensados hace que los fanáticos nos sintamos más a gusto que nunca ¡Todos los días surge un nuevo fichín de miedito para jugar! Pero por otro lado, hay una realidad paralela no tan atractiva: son tantos que cuesta hacer un filtro. ¿Tenían ganas de jugar sólo a aquellos que les hagan hacerse popó en las patas y no sabén por dónde empezar? ¡Hoy es su día de suerte! Les dejamos la lista ideal para que se queden varias noches sin pegar un ojo.

Cry of Fear (PC) | Tras sufrir varios retrasos en su desarrollo, finalmente Cry of Fear llegó para quedarse. Concebido como un mod del primer Half Life (de ahí vienen sus gráficos pobretones), hoy en día se para en sus propias dos patitas como un stand-alone gratuito. ¿Dónde se consigue? En la mejor tienda virtual: ¡Steam!

Ahora bien, algunos dirán: "¿Hay una buena razón para jugarlo a pesar de que trae un apartado técnico con más de 10 años de antigüedad?" Sí, Cry of Fear vale mucho la pena. No sólo es uno de los juegos más terroríficos que van a encontrar en PC, sino que encima es un survival horror old-school con todas las letras, como los primeros Silent Hill. Además es de los pocos que no sólo se basa en sustos "pop-up" (Jump scares); sino que sabe cómo tenernos al borde de la silla, con una agobiante atmósfera. Además de eso, cuenta con un modo multijugador. ¿Vamos a pedir más?

Kraven Manor (PC) | A pesar de estar desarrollado por un grupo de estudiantes, desborda calidad y encima, ¡es gratuito! Situándonos en una mansión victoriana una noche de tormenta, Kraven Manor, se las ingenia para proponer un gameplay más que llamativo, donde abundan los puzzles vuela cocos y las situaciones de terror impactantes.

¿Y de dónde surge el miedo? Además de obligarnos a encarnar al ya tan de moda "protagonista vulnerable", ofrece un montón de momentos inquietantes: no van a poder confiar ni en su linterna, se apaga cuando más la necesitás.

Outlast (PC/PS4) | Puede que muchos de los que estén leyendo ya lo hayan jugado. Para los que no, vamos a convencerlos con sólo una frase: Es uno de los poquísimos juegos que puede darle pelea a Amnesia: The Dark Descent en términos de miedo.

Sí, Outlast es un juego de miedo. Acá lo único que van a encontrar es terror en estado puro. Si andan buscando una experiencia corta, intensa, que busque asustar al jugador sin muchas vueltas, este es el juego ideal.

Quizás sólo pueda reprochársele que las mecánicas que utiliza para asustarnos se repiten una y otra vez, algo que puede hartar a los jugadores más racionales. Pero podemos asegurar que la mayoría de ustedes ya van a estar necesitando un cambio de calzones a la primera hora de juego.

Por Florencia Orsetti
http://www.shdownloads.com.ar
@lunatika_shd



Saga Project Zero (PS3/Wii) | Para los consoleros, acá tienen algo al que hincarle el diente. Una saga imprescindible que no puede estar ausente en una lista de videojuegos de terror, Project Zero (Fatal Frame en occidente) es sin dudas el mejor reflejo de terror japonés en materia videojuegos.

A lo largo de sus cinco entregas (las últimas dos exclusivas para Nintendo Wii) ha sabido mantener su esencia y su nivel de miedo, sin defraudar a los fanáticos del género. Es por eso que recomendamos la saga entera.

Si aún no jugaron ningún Fatal Frame, ¿¡qué están esperando!? Se están perdiendo una experiencia única, donde pasillos oscuros, fantasmas sorpresivos y lúgubres melodías se combinan para hacernos morir de miedo. Y si no hay ganas de jugar toda la saga, no hay problema, pueden entrarle a uno solo, las historias no están relacionadas. Pero antes, un secretito: el tercero es el más escalofriante. Quizás sea bueno empezar por ese.

Por otro lado, para quienes ya no cuentan con una PS2 en su haber, desde el mes pasado se pueden jugar las tres primeras entregas en PlayStation 3 a través de PSN.

Siren Blood Curse (PS3) | Uno de los más atractivos y de los menos conocidos, exclusivos para PlayStation 3. Siren Blood Curse es uno de los mejores exponentes del survival horror puro y crudo en la actual generación.

No es una experiencia para cualquiera, ya que parte de su mecánica de juego consiste en aprender a base de errores y eso lo hace difícil. Sin embargo, quien ande buscando una experiencia que trasmita ese miedo/frustración de los primeros Clock Tower, tiene que jugarlo sin falta. Es la tercera entrega de una saga que cosechó considerable éxito en PlayStation 2. Pero de sus antecesores sólo recomendamos la segunda entrega, la primera lo único que tiene de horroroso son sus controles.

Amnesia The Dark Descent (PC) | Seguro la mayoría ya lo jugó, pero siempre está el colgado o aquel que cree que no vale la pena y ni se gasta en probarlo.

Amnesia es único. Nos asusta con lo que no se ve, nos envuelve en su atmósfera claustrofóbica como ningún otro, y lo mejor: nos hace sentir indefensos.

Es el único juego que consigue trasmitir terror psicológico propiamente dicho. Al mejor estilo Blair Witch, te asusta con la expectativa y lo que está por venir. Claro que hoy en día, gracias a Youtube y su gran éxito, todo ese misticismo se perdió y ya casi todos saben qué tiene Amnesia para asustarnos. Pero quienes lo jugamos cuando salió sabemos que era muy normal terminarlo sin siquiera saber cómo lucían los bichos. De hecho, las apariciones de enemigos pueden ser contadas con los dedos de una mano. ¡El miedo pasa por otro lado! Lo trasmite la atmósfera, los sonidos repentinos, la escasa iluminación y la fragilidad del protagonista. Si se lo perdieron, háganse un favor y vayan a jugarlo. ¡Ya!







Overclock en tres pasos

Mejorando el rendimiento de una PC sin pensar ni sudar

Redacción: *Prof. Téc. Ismael Darío Brinso*
Foto: *Esteban Díaz*
Extreme-Box Manager: *Jonathan Romero*

COMO TODOS SABEN, las memorias RAM pueden trabajar a frecuencias que años atrás eran inimaginables. Una consulta recurrente que nos hacen es: ¿Por qué cuando instalo las memorias no funcionan a la frecuencia que dice en la caja? Es muy normal instalar un juego de memorias de 2133MHz y que la BIOS las haga funcionar a 1333MHz, sea cual fuere la marca. Esto es porque hay que, en todos los casos, configurar la frecuencia de trabajo, voltajes y timings en la BIOS. Pero no se asusten, en unos simples pasos puede lograrse.

Los módulos de memoria traen un pequeño chip (S.P.D.), éste contiene toda la información que la BIOS necesita para autoconfigurar los valores recomendados por el fabricante: frecuencia, timings y voltajes. En otras palabras, este chip nos va a ayudar a overclockear de forma automática las memorias. Este "overclock automático" se llama X.M.P.

Hay que tener en cuenta que no todos los chipsets y BIOS pueden hacer trabajar a las memorias en su configuración X.M.P. Si bien son muy pocos los casos, puede pasar. Pero eso no quiere decir que sí o sí tengamos que terminar en 1333MHz, lo que puede pasar es que en vez de funcionar a 2400MHz lo hagan a 2133MHz. Sigue siendo mucho mejor que los 1333MHz por defecto.

Recomendamos no utilizar refrigeración stock en el procesador, porque una vez activo el X.M.P., puede overclockear el CPU en unos pocos MHz. En un i5 750, aumenta 200MHz, suficientes para que suba la temperatura del CPU. En cualquiera de última generación, ya sea AMD o INTEL, no sucede en tal escala, así que no tendría que haber problemas.

A meter mano:

1 | Leer el manual del mother, en la parte de la BIOS y localizar cualquier opción igual o similar a las siguientes: "AiOverclockTuner"; "DRAM TimingSelectable"; "SystemMemoryMultiplier"; "Load XMP Settings"; "Memory SPD". Esas son las más comunes. Una vez localizada, reiniciamos la PC, ingresamos a la BIOS y buscamos la opción nombrada.

2 | Dentro de la opción de configuración de RAM van a encontrar las siguientes alternativas: AUTO, MANUAL, D.O.C.P. y X.M.P. Seleccionamos la última. En algunos casos podemos encontrar XMP PROFILE #1, #2, #3, elijen la que más les guste; cada una es un seteo distinto de timings y frecuencia.

3 | Guardar los cambios en la BIOS y reiniciar. En el 99% de los casos, la configuración X.M.P. es perfectamente estable. En el caso que no lo sea o la PC no inicie, le sacan la pila por unos segundos e inician de nuevo. Si les llega a pasar eso, seleccionen otro Profile y prueben de nuevo.

IMPORTANTE: es recomendable leer las características del mother para saber cuál es la máxima frecuencia admitida para las memorias. Si bien se puede superar ese umbral de forma manual, es recomendable sólo para los que tengan conocimientos avanzados. Si el mother dice que el máximo es 1866MHz, no gasten el doble de dinero en unas de 2400MHz. [i]

Por Durgan A. Nallar

¡Nos maneja La Cámpora!

LA MODERNIDAD TRAJO o, mejor dicho, se llevó aquella vieja costumbre de enviar y recibir cartas por medio del correo postal e incluso el electrónico. Nuestros lectores prefieren enviarnos comentarios por vía de las redes sociales, que no alcanzan a tener la extensión ni la profundidad de una carta. Pero, a veces, en circunstancias extraordinarias, llegan algunas como esta que, tras un par de reuniones donde casi nos morimos de risa, decidimos publicar. Se trata de un lector que responde con incredulidad la (polémica) nota titulada "En contra de las series" de nuestra sección "Micos de película", a cargo del célebre Hernán Panessi, que apareció en el número 15 de [i], página 58, y que reproducimos además en nuestra web: bit.ly/HwUPSZ para los que no tienen la revista.
Esta carta no está editada en absoluto, ni una coma. Que Dios y la Justicia nos lo demanden.

Hola, soy lector de la revista Irrompibles, hoy leyendo la revi como siempre leo asombrado e indignado la nota de Hernán Panessi sobre la series de tv, la tuve que leer como 4 veces para entender mejor ya que Hernán escribía como si estuviese drogado ¿toma droga? ¿ fuma porro? no se entiende bien la nota decía incoherencias y sin sentido pero capté que el pelotudo de Hernán estaba en contra de la series ¿puede decir porque? ¿porque es larga? ¿porque es yanqui?. !!! LAS SERIES FORMAN PARTE DE LA CULTURA GEEK !!!

Acá en Argentina tenemos muchos seguidores de series, "los tres chiflados", "Bones", "NCIS", "CSI", "los Simpson" etc....... y este pelotudo importante no quiere que nosotros veamos series sino ¿porque publicaron la nota?.

Y encima acá tenemos problemas para conseguir las series que nos gustan y mirar a la hora que nos antojen, yo hace unos años compré CSI 1ra temporada en Musimindo, y hasta ahora no logro conseguir el resto de las temporadas, y Musimundo me cagó porque me prometieron que iban a traer el resto de las series y no cumplieron.

Yo investigando al pelotudito de Hernán (hasta en la foto de twitter se nota la cara de drogado que tiene) descubrí que trabaja para pagina 12 y THC (con razón escribía cosas sin sentido), y es un zurdo Kirchnerista, seguro!!! Yo la revista [I] la devolví porque veo que ya no tienen el mismo espíritu gamer que tenían en los años 90, creo que no lo voy a comprar mas...... la verdad estoy muy desilusionado.... la puta que te pario....... la nota sobre las series escrito por el tarado de Hernán es una total pelotudez. Un saludo.

[IRROMPIBLES]

Gracias por tu comentario, mico. Sin embargo, no se justifican los insultos hacia nuestro periodista. Esperamos al menos haya sido una nota que despertó tu interés en comentarla. Saludos.

MICO

Disculpa por mis insultos, es por mi calentura pero bueno, me cayó mal la nota que "aconsejaba a los lectores a no mirar las series (tipico de los kirchneristas antiyanquis) yo hace años que sigo a Irrompibles y sé que ustedes siempre fueron ajenos a la ideología antiyanqui y no esperaba esta nota del señor Panessi, me quedé tieso durante un tiempo mirando la nota porque no podía creer que alguien, sabiendo que muchas series tienen seguidores gamers, dijera eso y ademas sin sentido. Ahora imaginate que el señor Panessi fuera presidente ¿que haría? ¿entiendes? ves ahí lo tenes.... la nota reveló una personalidad "antiyanqui" y "comunista" y "fumador de marijuana" ¿te parece que es periodista? ¿que les pasa a ustedes? ¿donde está el "alma gamer" que tenían antes? ¿Se lo arrancaron La Cámpora? Recuerden esto: las series siempre forman parte de la comunidad gamer, y encima, no soy el único, tenemos problemas para conseguir las series aca en Argentina, acá falta variedad de series y con este maldito sentimiento antiyanqui deciden no traer series. No es que yo sea Pro yanqui, me gustan las series de USA y SOY APOLITICO me entendes?????

Y encima me comentan que la Campora maneja Irrompibles ?? ¿¿¿ es cierto??? muchos gamer, incluido yo sospechamos que "irrompibles" sea K.

ya hace tiempo que veo un cambio radical de la revista Irrompibles, les está faltando "chispa gamer" y encima no se cansan de comentar del tremendo desarrollo argentino en los juegos (me suena al relato K), si me parece muy bien que la Argentina esté incluida en el desarrollo gamer pero a mí y los demás gamers solo nos interesan los juegos y fichinear eh? me entienden? dejen de hacer "relato k irrompible" eh no soy boludo, ni siquiera puedo comprar juegos por los altos costos y la dificultad de conseguir juegos, y encima la ps4 está por las nubes ¿6500? y ustedes no dicen nada,al contrario, hacen publicidad.... ¿acaso son millonarios ustedes?

Este "periodista" Panessi no tiene alma de gamer..... y no soy ningun boludo, él trabaja en Pag12 (oficialista K) y THC (fumador drogas) y sé muy bien la mentalidad que tiene...... Un periodista gamer tiene que ser bien GEEK, tener una inclusion con el mundo gamer entero (incluido USA, si sos anti yanqui, no servís, rajate al quinto infierno o yo te lanzo de un bazzukazo) , SER AJENO A LA MENTALIDAD COMUNISTA O DERECHISTA y ser APOLÍTICO.

Un saludo y disculpa por mis insultos. [i]

¿Comentarios? ¿Insultos? ¿Quejas? ¿Alaridos?
Ingresen en bit.ly/HwUPSZ

Jugando con culpa

Plantar un árbol, tener un hijo, escribir un libro y pasar de pantalla.

***Por Pablo Zuppi** | @pablozuppi*

TENGO CUARENTA AÑOS, PRIMERA GENERACIÓN GAMER. El azar me llevó a formar parte del grupo de pruebas que, cual cristiano escapado de Aperture, descubrió el mundo de los fichines sin un papá que lo ayude a pasar de pantalla, y que ha soportado infinidad de veces el asedio de todo neófito: "¿Vale la pena perder el tiempo con los jueguitos? ¿No tenés nada mejor que hacer?"

Hoy –con hijos, familia, obligaciones, casa, perro y demás deudos–, ese mensaje social me lleva a preguntarme cuántas cosas más productivas tengo pendientes, antes de sentarme a recorrer Los Santos para solucionarle la vida a Michael, Trevor y Franklin. Y confieso que la respuesta no la encuentro en los unos y ceros del campo digital, sino en el "mundo real".

Hoy, que llamamos obligaciones a los grandes desafíos y las recompensas son escasas, que las epopeyas llevan el nombre de alguien que nos ganó de mano, donde las princesas prescinden de caballeros con armadura con la liberación femenina y tenemos paquetes turísticos a los rincones secretos del planeta en doce cuotas y sin interés. Hoy, ¿será que nos quedamos sin espacio para grandes aventuras?

Cuando nos sentamos frente a la PC o la consola –algunos con cierta culpa por "perder" nuestro tiempo, confieso–, lo que buscamos es aventura y reconocimiento. Sea en la piel de un Pandaren, un marine espacial, Guybrush Threepwood o la Reina de los Condenados, lo que estamos buscando es un desafío. Queremos probar de lo que somos capaces, que alguien nos delegue la responsabilidad máxima, alcanzar el logro épico y salvar el mundo, ya sea recorriendo Florencia en la piel de Ezio o salvando la galaxia con el Comandante Shepard.

En los juegos nos damos la oportunidad de ser el mejor en lo que hacemos, soñar con lo imposible y, paradójicamente, competir con nuestros adversarios de forma más civilizada que en la vida cotidiana. Incluso los MMORPG nos muestran versiones más solidarias y abiertas de nosotros mismos, o dicho de otra forma, nos muestran más humanos.

Y no hablo de cruzar la línea moral de lo correcto o incorrecto, sino no serían juegos: hablo de hacer una lectura un poco más allá y descubrir el placer que nos ofrece la tarea cumplida, sea en Los Santos asaltando un blindado o en Skyrim, salvando al mundo del regreso de los dragones.

Los juegos hoy son el campo de entrenamiento que nos pone a prueba y nos recuerda que podemos hacer realidad cosas que parecen imposibles. Nos invitan a ser mejores y a creer en nosotros mismos. Incluso nos dan la oportunidad de fallar como método de aprendizaje, cosa que, en la vida real, muchas veces nos resulta imposible.

Por todo eso, con 40 abriles a cuestas y dos hijos en el haber, elijo salvar planetas, vidas, historias. Elijo que ellos también se hagan tiempo para creer. Quizás de tanto intentarlo, un día logremos salvar el mundo: el nuestro, el concreto, el previsible y cada vez más rutinario. El que le cierra la puerta a la aventura en todas partes... menos en los juegos. [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR Durgan A. Nallar | **DIRECCIÓN DE ARTE** Rafael A. Zabala | **ÁREA TECNOLÓGICA** Pablo N. Salaberri | **GERENTE COMERCIAL** Carlos Pollastri | **JEFE DE REDACCIÓN** Tomás García | **SECRETARIA DE REDACCIÓN** María Gabriela Vich

COLABORAN
Nicolás Barba, Fernando Brischetto, Federico N. Esquivel, Fernando Coun, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, Guillermo Grotz, Pablo Huerta, Santiago Méndez, Lucía Velarde Mulligan, Florencia Orsetti, Hernán Panessi, Pablo Planovsky, Franco Racchi, Lucas Robledo, Ignacio Salizzi, Sebastián Tabany, Angeles Viacava, Cristian Venticinque, Pablo Zuppi.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
ADVA, Electronic Arts, Blizzard Entertainment, CD Projekt, Codemasters, Electronic Things, Extreme-Box, CD Market, Compumundo, Escuela Da Vinci, GIGABYTE, Geekye, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, Image Campus, INTEL, Konami, LocalStrike, Lector Global, Level Up! Games, Microsoft, Okam Studio, OVNI Press, Samsung, Sony Argentina, Punto.Gaming TV, Rockstar Games, Square Enix LATAM, Ubisoft.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Tim Schafer, Troy Baker, Nadia Palik, Walter Costabel, Miguel Martin, Martina Santoro, Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 3 Nº 16 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin la autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, ARGENTINA
NOVIEMBRE - DICIEMBRE DE 2013